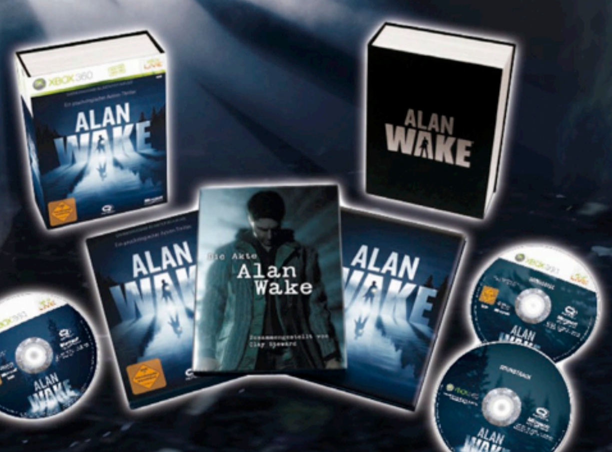

€ 4,50
CyberMedia
Ausgabe 201 » 7/2010
Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10
MANIAC.DE
M! GAMES
PLAYSTATION XBOX NINTENDO
SPIELSPASS EXPLOSION
95% SUPER MARIO GALAXY 2
94% METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
93% RED DEAD REDEMPTION
88% BLUR
WELTUNTERGANG
UND SPASS DABEI!
FALLOUT: NEW VEGAS
6 ENDZEIT-THRILLER AUF 11 SEITEN
RAGE / SPEC OPS / ENSLAVED
• 40 Jahre Konsolen-Kick: Die besten und witzigsten Fußball-Spiele
• XXL-Quiz: Teste Dein Wissen!
DAS GROSSE WM-SPECIAL
Kreativ & dickköpfig: Entwickler-Punk Kenji Eno
Game Gear – das Sonic-Handheld: Segas Angriff auf den Game Boy
4 196653 304506 07








ALAN WAKE


ALAN WAKE
Die Akte Alan Wake

AufgePASSt

"Hole das Optimum aus deinen EA-Sports-Spielen heraus und nutze das volle Potenzial der Online-Spielerfahrung und der Bonusfunktionen – mit dem Online Pass." (Zitat aus einer EA-Pressemeldung vom 10. Mai)

Mit aussagelosen Marketing-Phrasen gespickte Pressemeldungen gehören mittlerweile zum Videospielgeschäft wie sympathisch-hohle Kicker-Sprüche zum Fußball (siehe WM-Special ab Seite 18). In der Redaktion lösen solche in der Regel elektronischen Mitteilungen einen spontanen Löschreflex aus, an dem Endkonsumenten gehen sie meist ganz vorbei.

Manchmal aber verbirgt sich in einer dieser 'PMs' gewaltiger Zündstoff, der Gamer erzürnt und das Klischee vom Spielehersteller, der den Hals nicht voll bekommt, nährt. So geschehen an jenem 10. Mai, an dem Electronic Arts den "Online Pass" ankündigte, der im Juni mit "Tiger Woods PGA Tour 11" Einzug in EAs Sportwelt hält. Hinter dem unscheinbaren Begriff verbirgt sich ein Registrierungscode, der jedem neuen PS3- und Xbox-360-Spiel beiliegt und nur einmal aktiviert werden kann (Details siehe Seite 26). Erst dann hat der Gamer Zugriff auf den Online-Modus und weitere Online-Inhalte. Kauft Ihr ein solches Spiel gebraucht und wollt die Online-Funktionen nutzen, heißt es Draufzahlen, schließlich ist der Code bereits verbraucht. In den USA werden dafür 10 US-Dollar fällig, für Deutschland steht der Preis noch aus.

Electronic Arts verkauft diese Strategie mit positiven Floskeln wie "Der Online Pass verlängert den Spielspaß". Wir lesen zwischen den Zeilen allerdings etwas anderes: EA versucht mit diesem Kniff, auch beim blühenden Gebrauchtmarkt abzukassieren bzw. ihn einzudämmen. Jeder weiß, dass der Handel mit gebrauchten Spielen allen Herstellern ein Dorn im Umsatz-Auge ist und sie gleichzeitig unisono dem Zukunftsmodell 'digitaler Vertrieb' huldigen. Denn: Liegen Games beim Kunden nur in Download-Form auf der Festplatte, kann der Hersteller Gott spielen und per Pflicht-Update Spielmodi entfernen, für ein Land problematische Inhalte sperren (Gewalt, Sex, Religion) oder eben das Online-Gaming beliebig reglementieren. Herzlich willkommen in der Zukunft, in der auch ein Weiterverkauf unmöglich ist!

Doch wir sehen hier nur die Spitze des Eisbergs, in der digitalen Online-Welt warten weitere Untiefen auf den Gamer. Server, auf denen weltumspannende Multiplayer-Schlachten gefochten werden, laufen zum Beispiel nicht ewig: Im April knipste Microsoft bei Xbox-1-Spielen das Online-Licht aus, auch bei EAs erst zwei Jahre altem "FaceBreaker" (PS3, 360) ist bereits Schicht im Internet-Schacht.

Wir müssen uns daran gewöhnen: Online-Multiplayer hat ein Verfallsdatum, das je nach Spiel variiert. Geht ein Software-Hersteller pleite, stirbt damit in der Regel der Online-Support. Und der irgendwann kommende Wandel von physischen Datenträgern hin zum Download-Vertrieb macht uns Gamer vollends von der 'Gnade' der Hersteller abhängig.

Wie denkt Ihr darüber? Alles übertriebene Schwarzmalerei oder ernsthafte Gefahr für unser Hobby? Schreibt uns unter leserpost@maniac.de – wir werden ein waches Auge auf dieses Thema haben.

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 17.



EXTENDED

TOP-THEMEN

NACHRICHTEN

INTERAKTIV

RUBRIKEN



62 Metal Gear Solid: Peace Walker

64 Red Dead Redemption



50 Super Mario Galaxy 2

COM!NG

PREVIEW

NACHSPIEL

SPIELE-TESTS

ONLINE-TESTS

IMPORT-TESTS



Feuerwalzen, Druckwellen, Sintfluten und radioaktive Verseuchung – ausgelöst von gigantischen Asteroiden, Supervulkanen oder dem nuklearen Holocaust fegen sie die Menschheit von der Erde und hinterlassen Chaos und verbrannte Erde. Nicht gerade ein Grund, ein Fass aufzumachen.

Zum Glück passiert das nur im Spiel – dort entfaltet die kaputte Welt ihre ganz eigene Faszination. Von der Katastrophe gezeichnete Überlebende wandern auf der Suche nach Wasser, Essbarem und Rohstoffen verzweifelt durch die bizarren Relikte der zerstörten Zivilisation. Ein Szenario, in dem sich Videospieldesigner nach Belieben austoben können – und mit dem sie bei vielen Gamern den richtigen Nerv treffen.

Wir haben die Videospielwelt nach der interaktiven Apokalypse gescannt und stellen Euch auf den kommenden Seiten sechs interessante Vertreter der Weltuntergangszunft vor. Erfreulich für alle Endzeit-Fans: Die Genre-Palette reicht vom Ego-Shooter über Rollenspiel und Action-Adventure bis hin zum Action-Slasher. *os*



INHALT

FALLOUT: NEW VEGAS

Die Macher der ersten beiden "Fallout"-Rollenspiele sind zurück und präsentieren ihren neuesten Streich: M! Games war dabei und ist begeistert!

Auf dem Bethesda Gamers Day in Chantilly, einem malerischen Örtchen nahe Paris, präsentiert uns das Branchen-Urgestein Chris Avellone, der bereits an RPG-Schwergewichten wie "Fallout 2" oder "Baldur's Gate" mitwirkte, sein jüngstes Baby, dessen Geburt im Herbst dieses Jahres ansteht: "Fallout: New Vegas".

Im Rahmen der Präsentation zeigte uns Chris die PC-Version, doch inhaltliche Unterschiede zur PS3- und Xbox-360-Fassung soll es nicht geben. Im Gegensatz zur Geburt in "Fallout 3" beginnt "New Vegas" mit dem Tod des Helden. Eine Schlägergang hat ihn fertig gemacht, doch der findige Doc Mitchell flickt ihn wieder zusammen. Der Einstieg ins Spiel ist clever inszeniert, denn weil vom Konterfei des Protagonisten nur wenig übrig ist, zaudert der Doktor, ob ihm das neue Gesicht gelungen ist. Deshalb nehmt Ihr Anpassungen bei Geschlecht und Aussehen vor, erstmals bestimmt Ihr sogar das Alter des Helden. Dann verteilt Chris serientypische Statuspunkte und bestimmt Parameter wie Kraft, Redegewandtheit oder Karma. Anschließend bittet Doc Mitchell auf die Couch, um anhand von Psychotests Euren Charakter näher zu definieren. Nach einem Assoziationstest folgt ein Rorschachtest. Hier wählt Chris aus mehreren Möglichkeiten, was die berühmten Tintenkleckse darstellen sollen. Zu guter Letzt dürfen wir alle Werte überprüfen, ehe wir den RPG-Meister auf eine Reise in die verwüstete Welt rund um Las Vegas begleiten und die Mörder unseres Helden suchen.





360 Wie in "Fallout 3" spielt Ihr wahlweise in der Ego-Perspektive oder Ihr verfolgt das Geschehen via Schulterkamera – individuelles Heldendesign inklusive!

Willkommen in New Vegas

Die einstige Neon-Metropole, die nach der nuklearen Katastrophe in New Vegas umbenannt wurde, sehen wir heute nicht, dafür besuchen wir andere Orte und lernen die Neuerungen kennen, die das Eintauchen in die düstere, makabere Welt von "Fallout: New Vegas" noch unterhaltsamer gestalten sollen. Mit einem PIP-Boy und einem Vault-21-Anzug ausgestattet, erkunden wir das Städtchen Goodsprings, wo wir im Saloon Sunny Smiles für ein Kampftraining aufsuchen. Auf dem Weg dorthin bemerken wir den strahlend blauen Himmel – in "Fallout 3" ein seltener Anblick, doch Vegas ist weit entfernt von Washington. Deshalb ist hier das Wetter schöner und die Vegetation üppiger, erklärt Chris, der uns nebenbei den neuen Hardcore-Modus vorstellt. Der stellt Profis vor zusätzliche Herausforderungen: Heilmittel wirken nur allmählich, Munition hat Gewicht und Euer Held benötigt steten Wassernachschub, um nicht zu dehydrieren. Praktischerweise lässt sich das an- und abstellen.

Sunny Smiles erläutert uns in einem optionalen Tutorial die Steuerung, denn wie in "Fallout 3" verfolgen wir das Geschehen wahlweise aus der Schulter- bzw. der Ego-Perspektive und schießen entweder frei oder mit dem VATS-System auf Feinde. Letzteres erlaubt präzises Anvisieren einzelner Körperteile, das Spiel wird dabei angehalten. Während Chris mutierte Riesengeckos von einer Wasserstelle vertreibt, erfahren wir, dass die gesamte Spielwelt so aufgebaut ist, dass es immer eine Option auf Schleichen gibt. Nähern wir uns Gegnern unbemerkt, steige die Chance auf kritische Treffer, so Chris.

Zurück im Saloon berichtet Bardame Trudy von einem Kerl namens Ringo. Der angebliche Verräter versteckt sich auf der Damentoilette vor einem gewissen Joe Cobb. Der sucht in der Stadt nach Ringo, zog bislang das WC aber als Versteck nicht in Erwägung. Wir kommen ihm zuvor und müssen eine Entscheidung treffen: Helfen wir Joe oder Ringo? Chris entscheidet sich für Letzteren, doch dafür benötigen wir Verbündete. Barfrau Trudy und Sunny sind schnell überzeugt, doch wir benötigen Dynamit und das besitzt Easy Pete. Je nach unseren Statuswerten variieren die Optionen im Gespräch mit ihm. In unserem Fall verfügt der Held über die nötigen Fertigkeiten, um mit Sprengstoff zu hantieren, weshalb Pete diesen bereitwillig herausrückt. Waffen benötigen wir ebenfalls, also auf zum örtlichen Krämer. Verkäufer Chet erklärt uns das neue Modifikationssystem: Ein Zielfernrohr für die Pistole ist praktisch, ein größeres Magazin auch. Die Änderungen bemerkt Ihr nicht nur spielerisch, auch das Waffenmodell verändert sich. Zudem dürft Ihr einzigartige Wummen mit individuellen Designs und Statuswerten aufspüren. Für den Nahkampf entdecken wir einen Golfschläger. Dank der neuen "Fore"-Option stehen uns erweiterte Nahkampffertigkeiten zur Verfügung. Gegner niederschlagen? Kein Problem!

Während sich Chris auf den Weg macht, mit seinem frisch erstellten Team Joe Cobb und seine Mannen in die

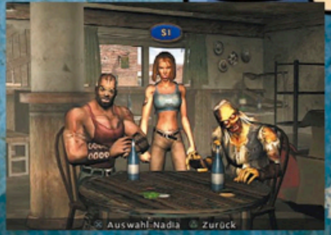
DAS "FALLOUT"-UNIVERSUM

Am 23. Oktober 2077 wird die Welt in einem nuklearen Schlagabtausch zwischen den USA, China und Russland – dem "Großen"Krieg" – größtenteils zerstört. In zahlreichen gigantischen Atomschutzbunkern – den sogenannten Vaults – finden die Überlebenden eine neue Heimat, während an der Oberfläche Tod und Mutation um sich greifen. 200 Jahre später beginnt das erste "Fallout"-Abenteuer, das einen Auserwählten zur Oberwelt schickt, um einen neuen Chip für die Wasseraufbereitungsanlage in Vault 13 zu finden.

Im Jahr 2241 ist es Aufgabe eines seiner Nachfahren, ein "Garten-Eden-Erstellungs-Kit" – kurz G.E.E.K. – zu beschaffen, um die neue Heimat in "Fallout 2" zu retten. Die beiden PC-Rollenspiele setzen bereits 1997 und 1998 auf das S.P.E.C.I.A.L.-System für Charakterattribute, das 2008 zusammen mit der optionalen Ego-Perspektive in "Fallout 3" auch auf Konsolen Einzug hält. Nach dem Taktik-Ableger "Fallout Tactics" und dem Action-Rollenspiel "Fallout: Brotherhood of Steel" für PS2 und Xbox erscheint Teil 3 erstmals unter Bethesdas Flagge. Während Obsidian die eigenständige "New Vegas"-Nebenepisode fertigstellt, bastelt Interplay noch immer an einem MMORPG im "Fallout"-Universum.







PC/PS2 Während die ersten beiden "Fallout"-Spiele (Bild links und Mitte) nicht für Konsolen erschienen sind, ist der Action-Rollenspiel-Ableger "Fallout: Brotherhood of Steel" (Bild rechts) für PS2 und Xbox erhältlich.



360 Im Kampf fließt auch in "Fallout: New Vegas" eine Menge Blut und Körperteile lassen sich gezielt zerfetzen – in der deutschen Version wird das geändert.

LIMITED EDITION – SAMMLER AUFGEMERKT!

Bethesda hat den Inhalt der im Herbst erscheinenden "Fallout: New Vegas Collector's Edition" enthüllt. Neben dem Spiel enthält die schwarzbraune, abgewetzte Box sieben "Lucky 7"-Pokerchips, die den großen Kasinos am New-Vegas-Strip sowie denen in der Mojave-Wüste nachempfunden sind. Zudem befindet sich in der Sammleredition ein Kartendeck mit Motiven von Charakteren und Fraktionen aus dem Spiel. Damit spielt Ihr Poker, Black Jack oder Caravan, ein Kartenspiel, das Entwickler Obsidian speziell für "Fallout: New Vegas" entworfen hat. Zusätzlich bekommt Ihr eine Nachbildung eines "Lucky 38"-Platinchips und eine gebundene Ausgabe des "All Roads"-Comics aus dem Hause Dark Horse Comics, das von Ereignissen berichtet, die ins Spiel münden. Eine Making-of-DVD rundet das Paket ab, der Preis steht noch nicht fest.



Schranken zu weisen, erzählt er uns von einer weiteren Neuerung: Das Verhalten des Spielers beeinflusst dessen Reputation in Städten und bei verschiedenen Fraktionen, was den Zugang zu neuen Gebieten und Fähigkeiten erlaubt. Der Kampf findet schließlich nahe des Bison Steve Kasinos statt, wo wir über eine marode Achterbahn klettern und aus nächster Nähe mit der Schrotflinte ein Bein des Angreifers zerfetzen, der anschließend leblos über die Bahn schlittert. Hätten wir hier schon die neue Granaten-Minigun mit Hochgeschwindigkeits-Modifikation im Inventar gehabt, hätte es dieses makabre Schauspiel nicht gegeben – schließlich lässt der brachiale Todbringer von Feinden nichts übrig.

Kein Zimmer frei?

Nach dieser einführenden Demonstration lädt Chris einen weiteren Spielstand, der uns ins Städtchen Novac führt. Mit viel Liebe zum Detail gestaltet, steht hier eine Saurierstatue, die das Werbeschild eines Motels festhält. Die kaputte Leuchtreklame lässt noch die Worte "No Vacancy" (kein Zimmer frei) erkennen, doch außer "No Vac" leuchtet nichts mehr! Vom Kopf der Echse aus demonstriert Chris die famose Weitsicht. Allerdings ist auch nicht zu übersehen, dass es der Grafik an Details mangelt. Manch einer der Anwesenden munkelte gar von schwächerer Grafik als in "Fallout 3". Klar: Die Stärke des Spiels liegt in der riesigen Spielwelt, die so umfangreich wie im Vorgänger sein soll.

In ihrer Mitte befindet sich Black Mountain, wo Supermutanten verschiedener Fraktionen leben. Chris führt uns zu einem Radiosender und unterbricht die Übertragung, um einen Streit zwischen den örtlichen Fraktionen anzuzetteln. Auf der einen Seite stehen Mutanten der Master's Army aus "Fallout", auf der anderen die Nightkin aus "Fallout 2". Während sich die grauen Hünen rund um Anführerin Tabitha – ein Mutant mit blonder Perücke und rosa Brille mit herzförmigen Gläsern – bekriegen, befreien wir eine Geisel: Der Ghoul Raul wird unser erster Begleiter. Aus einem Kreismenü wählen wir zwischen acht Befehlen. Raul,



360 Die New California Republic hat die Kontrolle über ein Kraftwerk übernommen. Genießt Ihr bei der NCR einen guten Ruf, gewährt Euch das Wachpersonal Zutritt und Ihr kontrolliert die Stromversorgung der gesamten Spielwelt.



360 Sunny Smiles und ihren Hund Cheyenne lernen wir im Saloon des Goldgräbers kennen, wo wir uns bald auf die Seite des gesuchten Verräters Ringo schlagen.

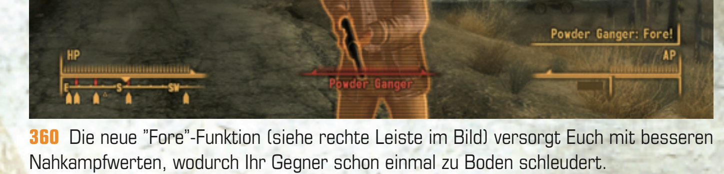
dessen Inventar wir verwalten, kommentiert sodann, ob der geplante Schritt ein guter ist.

Es werde Licht!

Der letzte Ort, den Chris zeigt, ist das Kraftwerk Helios One, das von Kräften der New California Republic übernommen wurde. Da unsere Reputation bei der NCR recht gut ist, lässt uns der Wachmann hinein. Drinnen treffen wir Fantastic, einen großmäuligen Wissenschaftler und inkompetenten Leiter der Anlage. Wir sollen für ihn Spiegel ausrichten, um das Kraftwerk in Gang zu bringen. Am Generator angekommen,

> Die "New Vegas"-Welt wird so umfangreich wie die des Vorgängers.

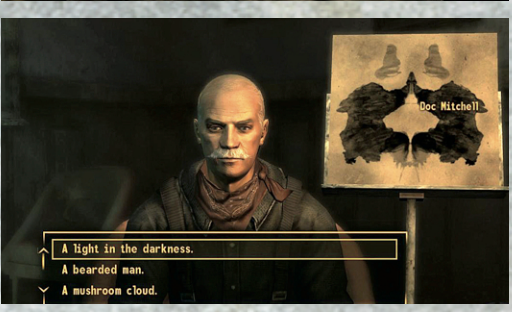
bestimmen wir selbst, welches Gebiet der Spielwelt mit Strom versorgt werden soll. Das beeinflusst nicht nur längerfristig die Reputation im entsprechenden Bereich, sondern auch unmittelbar die Soldaten der NCR. Die greifen sofort an, weil Chris nicht der Anweisung Folge leistet und lieber einen Orbitlaser aktiviert. Im folgenden Kampf bemerken wir einen



360 Die neue "Fore"-Funktion (siehe rechte Leiste im Bild) versorgt Euch mit besseren Nahkampfwerten, wodurch Ihr Gegner schon einmal zu Boden schleudert.

roten Schild neben der Lebensleiste, der verrät, dass die gewählte Waffe ineffizient ist. Chris wechselt die Bleispritze und kämpft sich zu einem Aussichtspunkt durch. Zwischen den nahenden Truppen schlagen erst kleine Strahlen am Boden ein, ehe eine bildschirmfüllende Explosion die Präsentation beendet. "Den Orbitlaser bedient Ihr später selbst", verabschiedet sich Chris grinsend von uns. *mh*





360 Nach der Verteilung Eurer Statuspunkte lasst Ihr einen Rorschachtest von Doc Mitchell über Euch ergehen.





360 Raul ist einer von vielen möglichen Verbündeten, die Ihr via Kreismenü kommandiert.

Fallout: New Vegas

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Obsidian Entertainment, USA**
Hersteller	**Bethesda**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:

» Kreaturen aus den ersten beiden "Fallout"-Titeln kehren zurück
» Waffenmodifikationen für individuellen Ballerspaß
» neues Partner-Feature mit Begleitern
» Hardcore-Modus für Profis
» Levelbeschränkung liegt nun bei 30
» Spielwelt ähnlich groß wie bei "Fallout 3"
» noch mehr Dialogoptionen voller schwarzem Humor
» lest Bücher und Hefte wie in "Fallout 1 & 2"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

» grafisch teilweise arg trist
» zu viel Gewalt für Deutschland
» hoffentlich verbesserte Third-Person-Perspektive

FAZIT » **Auf ein Neues: Im Ödland rund um Las Vegas erwarten Euch jede Menge Aufgaben, die dank frischer Spielelemente den grandiosen Vorgänger toppen könnten.**



ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Die Endzeit wird bunt! Ninja Theorys Action-Apokalypse räumt mit grauen Klischees auf und lässt die Affen tanzen!

Ein Riss führt mitten durch New York. Warum sich diese unüberbrückbare Schlucht aufgetan hat, weiß keiner mehr. Irgendein Krieg mit biologischen Waffen vor vielen Jahren. Egal, denn Monkey und Trip, zwei der wenigen noch lebenden Menschen, haben gerade andere Probleme als postapokalyptische Geschichtsnachhilfe: Sie stehen auf der falschen Seite des Abgrundes! Für den agilen, muskulösen Monkey ist die Klettertour auf die andere Seite ein Klacks. Doch die grazile, technikversessene Trip hat zu oft den Turnbeutel vergessen. Leider besitzt Trip die Kontrolleinheit von Monkeys Sklavenkopfband und zwingt ihn somit, ihr beim Überleben im Großstadt-Dschungel beizustehen. Monkey fackelt nicht lange. Da sein Sklavenband explodiert, wenn Trips Herzschlag aussetzt, packt er seine rothaarige Meisterin in einen sicheren Container und sucht auf eigene Faust nach einem Weg auf die andere Seite.

Alter Affe Angst

Hier kommt Ihr ins Spiel, denn in "Enslaved: Odyssey to the West", übernehmt Ihr die Rolle des mürrischen Monkey, klettert, springt und rätselt Euch mit Trip im Schlepptau durch eine überraschend farbenfrohe Endzeitwelt (siehe Kasten auf Seite 50). Während Monkey am Rand der Schlucht entlangläuft und die überwucherte Exotik der einstigen Millionenstadt bewundert, erinnert Trips Funkspruch ihn an seinen Auftrag. Täuscht das, oder hören wir Nervosität in ihrer Stimme? Über einen umgestürzten Kran schwingt sich Monkey in luftige Höhen. Die Klettersequenz erinnert dabei in zweierlei Hinsicht an "Uncharted": Erstens, weil alle Punkte, an denen Ihr Euch mit Monkey festhalten könnt, durch wenig dezentes Blinken gekennzeichnet werden und zweitens, weil während der Klettertour, die Ihr durch rhythmisches Tastendrücken ausführt, ein ständiger Dialog zwischen Monkey und Trip stattfindet. Die Grenze von Spiel- und Erzählsequenzen soll in "Enslaved" noch stärker verwischt werden als in den Abenteuerspielen um Nathan Drake: Sobald Ihr Monkey zur Spitze des Metallgerüsts geleitet und ein Bündel Metallstreben als improvisierte Brücke nach unten fallen lasst, überschlagen sich die Ereignisse in einem schnellen, nahtlosen Wechsel aus Spiel- und Filmszenen. Vom Lärm der herabkrachenden Metallteile angelockt, nähert sich ein affenartiges Blechbiest Trips Unterschlupf. Ein Kampfroboter, wie sie zu Tausenden in den Ruinen herumstehen. Trips Nervosität schlägt in Panik um und auch Monkeys Gesicht zeigt deutliche Anzeichen von Stress, während er wie besessen gegen das Metallgerüst schlägt, um die Stahlbestie per Lärm von sei-



PS3 In dieser rasanten Fluchtsequenz schultert der bärenstarke Monkey seine zerbrechliche Meisterin und hetzt mit Panik im Gesicht durch die Ruinenstadt.



360 Herrliche Weitschüsse und Kamerafahrten setzen Monkeys halsbrecherische Klettertouren schwindelerregend in Szene. Verdrückt Ihr Euch einmal, landet Ihr zunächst auf der Schnauze und daraufhin beim letzten, unsichtbaren Rücksetzpunkt.



PS3 Nachdem er den mittleren Bot per Stun-Attacke gelähmt hat, nimmt Monkey die Deckung hoch. Sein Schutzschirm hält allerdings nur eine begrenzte Trefferzahl aus.



360 Bei Ballereien muss Monkey geschickt zwischen lähmenden Kugelblitzen und tödlichen Plasmaprojektilen abwechseln und mit Deckung arbeiten.

ner Herrin abzulenken. An solchen Stellen wird das große Talent der Schauspieler deutlich, die Monkey und Trip Leben einhauchen (siehe Preview in Ausgabe 05/10). Da "Enslaved" für Story- und Spielszenen die gleichen Charaktermodelle benutzt, behält Monkey seine sorgenvolle Miene auch, während Ihr wieder die Kontrolle übernehmt und mit Trip im Huckepack vor dem heranstürmenden Affenmech flieht.

Im Affentheater

Ein paar Augenblicke später hat sich das ungleiche Duo in ein zerstörtes Theater geflüchtet. Der eiserne Affe ist fürs Erste abgeschüttelt, doch nun stehen Kämpfe gegen eine kleine Heerschar von weiteren Kampfrobotern an. Gottlob keine so fortgeschrittenen Modelle wie der Affenmech, doch in einer deutlichen Überzahl. Ohne kluge Taktik kommt Monkey hier nicht weiter. Nun zeigt sich, dass das Versprechen, Trip werde kein passiver Klotz am Bein sein, sondern liefere dem Spieler sinnvolle Unterstützung, keine hohle PR-Phrase von Ninja Theory war: Mittels ihrer Dragonfly-Kamera, einer fliegenden Drohne, die ihr sonst als Kopfschmuck dient, scannt sie den Zuschauerraum des Theaters und deckt etliche inaktive Mechs auf, deren Alarmradien ineinander übergehen. Würde Monkey frontal angreifen, hätte er alle Gegner am Hals. Außerdem hat die Drohne einen Funkmech entdeckt, der Verstärkung herbeirufen wird, wenn man ihm nicht schnell den Garaus macht. Die Taktik ist also klar. Ihr steuert Monkey vorsichtig an den blau leuchtenden Aktivierungsradien der vorderen Roboter vorbei und behaltet dabei stets Trip im Auge. Ein Druck auf die LT-Taste schwenkt die Kamera auf ihre Position. Versperrt etwas die Sichtlinie, wird sie als Silhouette sichtbar. Beim »

> "Enslaved" verwischt die Grenzen von Erzähl- und Spielsequenzen



360 Schön zu sehen: Trip passt es überhaupt nicht, dass sie alleine in einem rostigen Müllcontainer auf Monkeys Rückkehr warten soll.

WAS SOLL DER GANZE AFFENZIRKUS?

Wer Monkeys affige Attitüde allzu aufgesetzt findet, sollte wissen, dass die Hintergrundstory von "Enslaved" auf der "Reise nach Westen" beruht. Dieser chinesische Roman vom Ende des 16. Jahrhunderts erzählt unter anderem von der Wanderung eines Mönches nach Indien, schildert aber auch zahlreiche Figuren der asiatischen Mythologie. Davon dürfte der mythische Affenkönig am bekanntesten sein, der nicht nur als Vorbild für eine Oper und diverse Fernsehserien – darunter Akira Toriyamas Son Goku aus "Dragon Ball" – diente, sondern auch Monkey seine Fähigkeiten (Kraft, Kampfstab) und seinen Charakter (bisschen naiv, aber gutherzig) verlieh.





Im Gegensatz zum Original-Affenkönig haben seine geistigen Nachkommen die tierischen Attribute nahezu abgelegt. Son Goku verliert in "Dragon Ball" irgendwann seinen Affenschwanz, Monkey trägt lediglich eine schwanzartige, gelbe Schärpe.



PS3 Jetzt aber schnell! Der im Hintergrund per Ausrufezeichen gekennzeichnete Mech ist Monkeys primäres Angriffsziel. Hält er sich zu lange auf, kommt Robo-Verstärkung.



360 Während der Affenmech das Foyer unsicher macht, turnt Monkey von Kronleuchter zu Kronleuchter und verschafft sich einen taktischen Vorteil.

Funkmech angekommen, fährt Monkey seinen Allzweckstab aus und lässt eine Stun-Attacke los, die den Alarmbot lahmlegt. Trotzdem ist Monkey ein paar Augenblicke später eingekreist und verschafft sich per Rundumschlag Luft. Der schleudert alle Gegner bis auf den anvisierten zurück. Jetzt ist der Funkmech an der Reihe. Monkey geht in den Block-Modus. Ein blaues Energieschild wehrt den ersten Ansturm ab und gibt ihm Zeit, einen langsamen, wuchtigen Angriff zu starten und mit einer Combo aus schnelleren Hieben nachzusetzen. Mit jedem Schlag rückt die virtuelle Kamera ein Stückchen näher an das Kampfgeschehen heran, was Euch optisches Treffer-Feedback gibt und ungemein dynamisch wirkt. Schließlich hat die Robo-Petze genug und explodiert. Monkey hat während der ganzen Aktion keinen einzigen Treffer eingesteckt, also könnt Ihr den nächsten Angreifer mit einer kraftvollen Spezialattacke wegblasen. Ein Gegner ist noch übrig, hat aber Trip entdeckt und jagt sie durch die Sitzreihen. Gut, dass Monkeys Kampfstab bei Bedarf auch als Fernkampfwaffe dient. Einen Schockschuss und einige Plasmakugeln später herrscht wieder Ruhe im Affentheater.

Nicht nur Stadtaffen

Nun würde eigentlich eine Puzzlesequenz folgen, in der Ihr durch Manipulation des Schnürbodens dem Stahlaffen Zucker gebt, doch leider endet hier die Präsentation, der wir in Barcelona beiwohnen dürfen. Zu je einem Drittel soll das fertige Spiel aus Kletter-, Kampf- und Puzzlesequenzen bestehen, meint Tameem Antoniades, Creative Director von Ninja Theory. Was wir gesehen haben, wirkte fertig und machte Lust aufs Losspielen. Trotzdem müssen wir uns noch gedulden. "Weil wir noch an den anderen Schauplätzen arbeiten", meint Tameem und erzählt uns, dass nur 25% der Odyssee im zerstörten New York spielen sollen. Auf dem Weg in Trips Heimatdorf müssen die beiden Protagonisten unter anderem noch einen Roboterfriedhof und weitläufige Fabriklandschaften durchqueren. Genau wie die Beziehung zwischen Monkey und Trip, die sich im Laufe der Reise von der Zwangsgemeinschaft zur ehrlichen Zuneigung wandeln soll, werden auch deren Fähigkeiten wachsen. Welche technischen Spielereien Euch noch erwarten und wie die Reise endet, erfahrt Ihr in diesem Herbst. *mw*

BUNTE ENDZEIT

Zwar haben wir außer New York noch keinen weiteren Schauplatz von "Enslaved" zu Gesicht bekommen, bunt sollen sie aber alle werden, betont Schöngeist Tameem Antoniades. Der künstlerische Leiter von Ninja Theory zählt den franko-belgischen Comicautor Jean Giraud alias Moebius und die japanische Zeichentrick-Legende Hayao Miyazaki zu seinen Inspirationen. Passend, denn dass Moebius' farbenfrohe "Arzach"-Comics sich als Vorlage für Videospiele eignen, erkannten bereits die Macher des ersten "Panzer Dragoon" und heuerten den Franzosen an. Die Parallelen zwischen dem Stil von "Prinzessin Mononoke"-Erfinder Miyazaki und "Enslaved" erkennt Ihr ebenso deutlich auf den folgenden Bildern.







Moebius' Flugsaurier-Reiter Arzach segelt über eine Doppelseite des Heavy-Metal-Magazins (links). Typische Landschaft im Stil von Hayao Miyazaki, hier aus "Das wandelnde Schloss" von 2004 (Mitte). New-York-Artwork zu "Enslaved" (rechts).

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Ninja Theory, England**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- dynamischer Wechsel zwischen Erzähl- und Spielsequenzen
- Beziehung zwischen Monkey und Trip wird glaubhaft inszeniert
- durchdachtes, knackiges Kampfsystem
- tolle Landschaften

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- semi-automatische Klettersequenzen dürfen nicht zu simpel ausfallen
- Trips KI muss Erwartungen erfüllen
- grafische Qualität der späteren Schauplätze nicht bekannt

FAZIT » Monkeys und Trips Flucht vor dem Metallaffen war mitreißend und sah spielfertig aus. Hält der Rest des Spiels dieses Niveau, lassen wir uns nur zu gern versklaven!

RAGE

”Borderlands”, ”BioShock” oder doch ”Fallout 3”? In ids Endzeit-Shooter erinnert manches an die hochkarätigen Vorbilder – zum Glück?

Den ambitionierten Endzeit-Shooter ”Rage” rund um die neue Grafik-Engine ”id Tech 5” aus dem Hause id Software haben wir Euch in Ausgabe 10/09 bereits vorgestellt. Im Rahmen des Bethesda Gamer’s Days in Frankreich spielte uns Creative Director Tim Willits bekannte wie neue Szenen der Endzeitschießerei vor – erstmals auf einer Xbox 360 und mit flotten 60 Bildern pro Sekunde. Mithilfe sogenannter Megatexturen umgehen die Entwickler das Problem sich wiederholender Levelbausteine. Jeder Stein und jede Felsspalte sieht dank der riesigen Texturen einzigartig aus. Auf dem Bildschirm bereits jetzt ein eindrucksvoller Anblick, der aber mit enormen Datenmengen erkauft wird. Deshalb erscheint ”Rage” für Xbox 360 auf zwei DVDs – die Unterteilung der Geschichte in zwei Kapitel soll unnötige Disc-Wechsel ersparen.

Apropos ersparen: Voraussichtlich wird Euch die deutsche Version auch den Anblick platzender Köpfe und brennender Feinde ersparen, die um ihr Leben brüllen. Doch das steht noch ebenso wenig fest wie die Angebote im Mehrspieler-Modus. Koop-Kämpfe? Denkbar. Modi mit Fahrzeugen? Könnte sein. Doch dazu schweigt Tim Willits beharrlicher noch als auf die Frage nach dem Erscheinungstermin. Statt ”When it’s done” heißt es nämlich für ids Verhältnisse diesmal ungewohnt konkret: 2011.

> Wir feuern Elektrobolzen auf die Pfütze, in der zwei Banditen stehen.

Armageddon mal anders

Im Gegensatz zum Weltraumspektakel mit Bruce Willis hat in ”Rage” niemand den Asteroideneinschlag verhindert. Immerhin wurden im Vorfeld etliche Menschen in unterirdischen Archen in Kälteschlaf versetzt. Jahrzehnte später erwacht Euer Held und muss sich in einer postapokalyptischen Welt zwischen ”Borderlands” und ”Fallout” behaupten, wo diverse Clans, Banditen und Gemeinden um Ressourcen kämpfen, während die ominöse Gesellschaft ’The Authority’ die Fäden zieht. Von der Basis im Städtchen Wellspring aus begleiten wir Mr. Willits auf seiner Demonstration. Neben missionsrelevanten bietet ”Rage” auch Nebenaufgaben, mit denen Ihr die Geldbörse füllt, um beispielsweise neue Bauteile für Euren Buggy zu erwerben. Den ersten Auftrag erhalten wir von Carlson, dem Mechaniker. Die Banditen des Ghost Clans vergiften die Wasserversorgung und wir sollen sie aufhalten. Im folgenden Levelschlauch kämpfen wir offen gegen die agil an Wänden und über Geländer kletternden Mutantengauner, vergraben Blei in ihren entstellten Gesichtern oder enthaupten sie mit einer Art Bumerang. Vorsichtige Kämpfer greifen zur Armbrust und feuern Elektrobolzen auf die Wasserpfütze, in der zwei Banditen bis zu den Knöcheln stehen. Den folgenden Tanz kennen wir bereits aus ”BioShock”. Ebenso das permanente Einsammeln verstreuter Gegenstände. Damit handeln wir in Wellspring oder bauen eigene Ausrüstung wie ein dreiteiliges Gerät zum Knacken verstärkter Türschlösser oder Geschütztürme, aus deren Überresten wir nach dem Kampf etwas Neues anfertigen. *mh*

360 Mit dem Wingstick tötet Ihr Gegner nicht nur munitionssparend, sondern auch leise – haben Euch die Widersacher jedoch entdeckt, bringt Schleichen nichts mehr.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**id Software, USA**
Hersteller	**Bethesda**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- detaillierte Edeloptik
- Endzeit-Szenario und seine Charaktere machen neugierig
- Munition, Waffen, Ausrüstung und Fähigkeiten versprechen spielerische Vielfalt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Wie spannend sind die Fahreinlagen?
- Beweist der eierlegende Wollmilch-Shooter genügend Eigenständigkeit?

FAZIT » Technisch imposante Ödland-Ballerei, die mit Nebenaufgaben und Fahrmissionen abseits des Hauptstranges lockt, ohne dabei ein Open-World-Spiel zu sein.





360 ”Rage” wird ein linearer Ego-Shooter ohne Erfahrungspunkte, aber mit Medipacks und langsamer Selbstheilung. Für jeden Spielabschnitt verspricht id nicht nur neue Gegnertypen, sondern auch frische Spielelemente wie fernsteuerbare Bombenautos.



Fist of the North Star: Ken's Rage

System: PS3 / 360
Hersteller: Tecmo Koei
Termin: 4. Quartal

Der hierzulande indizierte 1980er-Jahre-Anime "Fist of the North Star" erhält eine bluttriefende HD-Adaption. Mit zahlreichen Charakteren der langlebigen Franchise schlägert Ihr Euch durch mittelmäßig texturierte, aber charmant-trashige Postapokalypse-Landstriche. Bringt Ihr mal gerade nicht Köpfe oder Leiber zum Platzen, brettert Ihr mit dem Motorrad durch Gegnerhorden oder spickt die Feinde mit Pfeilen aus der Armbrust. In Japan setzte Tecmo Koei bereits eine halbe Million Exemplare ab, für die West-Fassung liebäugelt Producer Hisashi Koinuma mit einem erhöhten Gewaltfaktor.

Spec Ops: The Line

System: PS3 / 360
Hersteller: Take 2
Termin: 2011

Ein gigantischer Sandsturm fegt über die Metropole Dubai hinweg und hinterlässt ein schauriges Bild: Nur noch die Spitzen von Wolkenkratzern ragen aus den Dünen – das Szenario für eine waghalsige Rettungsmission in Third-Person-Perspektive. Ihr übernehmt die Rolle von Captain Martin Walker, der mit seinen beiden Delta-Force-Kollegen den verschollenen Colonel John Konrad aus dem Katastrophengebiet retten soll. Eure Gegenspieler sind feindliche Soldaten und der allgegenwärtige Sand: Plötzlich aufziehende Stürme verändern die Umgebung nachhaltig, türmen Berge auf oder legen Passagen frei. Sogar in den Gebäuden ist Sand ein taktischer Begleiter: Zerschießt etwa eine Scheibe, damit der einströmende Sand Feinde begräbt!

Afterfall: Insanity

System: PS3 / 360
Hersteller: The Games Company
Termin: 2011

Im Oktober 2012 verwüstet ein Atomkrieg die Erde. Die Überlebenden ziehen sich in die Unterwelt zurück, hausen in Bunkern und abgesperrten Schutzbereichen. Die Ausgangslage klingt nach THQs Ego-Shooter "Metro 2033", allerdings schaut Ihr Eurem Alter Ego über die Schulter, während es herumstapft. Ihr schlüpft in die Haut eines Psychiaters, der sich durch die Ruinen ehemals blühender Metropolen in Europa schlägt. Welche Motivation er dabei verfolgt, ist noch unklar. Fakt ist, dass Ihr Euch gegen Mutanten, Söldner und anderes Gesocks behaupten müsst. Dank Unreal Engine 3 wird die Third-Person-Action hoffentlich ansprechend aussehen.



Special Edition mit Exklusiv-Cover

+ 2 Games geschenkt!



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!



Hinweis: Die Abbildungen dienen nur zur Illustration. Bei allen Spielen handelt es sich um sogenannte Promo-Versionen. Das sind Vollversionen des Spiels, jedoch mit anderer Verpackung.
WICHTIG: Wenn Du Dich für "Operation Flashpoint: Dragon Rising" (ab 16) oder "Rise of the Argonauts" (ab 18) entscheidest, benötigen wir eine Ausweiskopie von Dir. Bitte sende diese Kopie zusammen mit dem Coupon ein. **Andernfalls ist die Bearbeitung nicht möglich.**

IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE

DEINE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO



FRÜHER ALS AM KIOSK: LIEFERUNG FREI HAUS



ZWEI SPIELE ALS KOSTENLOSE PRÄMIE

Gewünschte Spiele bitte ankreuzen (Versand nach Bezahlung des Abos)

- ☐ SBK 09 **PS3**
- ☐ Operation Flashpoint **PS3**
- ☐ Rise of the Argonatus **PS3**
- ☐ SBK 09 **Xbox360**
- ☐ Operation Flashpoint **Xbox360**
- ☐ Rise of the Argonatus **Xbox360**

WICHTIG: Wenn Du Dich für "Operation Flashpoint: Dragon Rising" (ab 16) oder "Rise of the Argonauts" (ab 18) entscheidest, benötigen wir eine Ausweiskopie von Dir. Bitte sende diese Kopie zusammen mit dem Coupon ein. **Andernfalls ist die Bearbeitung nicht möglich**

M! GAMES Abo-Aktion
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Ich abonniere M! GAMES für 12 Ausgaben zum Vorzugspreis von 46 Euro. Als Dankeschön darf ich mir zwei der drei genannten Spiele aussuchen (bitte ankreuzen). Nach einem Jahr verlängert sich mein Abo automatisch, dann kann ich es aber jederzeit kündigen und erhalte evtl. zu viel gezahltes Geld zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl



Die wichtigsten, besten & verrücktesten Fußball-Spiele – kompetent veredelt mit Originalzitaten von Kaiser Firle-Franz und seinen Pixel-Experten.



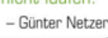
"Doppelpass alleine? Vergiss es!"
– Lukas Podolski

SOCCER

Intellivision • 1979



"Soccer" bot Ende der Siebziger eine sensationelle Grafik und Fußball-Action vom Feinsten – in einem Werbespot wurde vor allem das Mittendrin-Gefühl angepriesen. Alleine zocken war übrigens nicht möglich, ohne einen Couchkumpanen lief das Spiel nicht vernünftig. Aber was soll's: Nach einer Kiste Bier zu zweit ist "Soccer" vom echten Fußball kaum noch zu unterscheiden.

"Wenn das Spiel nicht läuft, liegt es oft daran, dass die Spieler nicht laufen."

– Günter Netzer



SOCCER

Arcade • 1973

Vom Erfolg von Ataris Simpel-Tennis "Pong" inspiriert, veröffentlicht Taito ein Jahr später ein Fußball-Spiel. Geht ganz einfach: Man verdoppelt schlicht die Zahl der 'Spielfiguren' und schränkt den Zielbereich ein – fertig ist "Soccer". Gesteuert wurden die virtuellen Kicker-Avatare wie im Vorbild per analogem Drehregler – man munkelt, dass sich einer von ihnen später als Viererstab in "Tetris" einschlich…

"Sie sollen nicht glauben, dass sie Brasilianer sind, nur weil sie aus Brasilien kommen."
– Paul Breitner

PELÉ SOCCER

VCS • 1980



Das Eckige muss ins Eckige. Der brasilianische Ballartist Pelé lieh der Fußballsimulation auf dem VCS seinen Namen. Die Mannschaften bestanden damals nur aus jeweils drei einfarbigen Punkten mit rudimentären Beinen, der Ball war ein weißer Pixel. Immerhin gab es aber nach einem Torerfolg ein hübsches Feuerwerk zu bestaunen – Pelé selbst haben wir übrigens nicht erkannt.

INTERNATIONAL SOCCER

C64 • 1983



Keine Lizenzteams, keine echten Stars – bunte Mannschaften und ein Schussknopf reichten, um Joystick-Kicker an den Brotkasten zu fesseln. In spielerischer Hinsicht war "International Soccer" anno 1983 so herausragend wie ein "PES" über 20 Jahre später. Der Ball klebte im richtigen Maß am Fuß, die Teamkollegen spielten clever mit, die jubelnden Fans sorgten für Stadionatmosphäre.

"Für die Scheißstimmung seid ihr doch selbst verantwortlich!"
– Uli Hoeneß





„Fußball ist einfach: Rein das Ding – und ab nach Hause."
– Lukas Podolski

SOCCER

NES • 1985

Nintendo versuchte sich zu Beginn der 8-Bit-Ära an einer Umsetzung des Volkssports. Das Ergebnis: ein durchschnittlicher Kick mit fünf Feldspielern, aber ohne Defensivaktionen. Beherzte Alleingänge waren ein probates Mittel, um das runde Leder am unfähigen Torwart vorbei in die Maschen zu dreschen. Charmant war dagegen die aus den US-Sportarten entlehnte (und nicht abbrechbare) Halbzeit-Show mit den tanzenden Pixel-Mädels.

"Der FC Bayern ist natürlich total modern. Karl-Heinz Rummenigge hockt den ganzen Tag vorm Computer und hat eckige Augen."
– Uli Hoeneß

MICROPROSE SOCCER

C64 • 1988

Die Spieleschmiede Sensible Software verewigte sich mit "Microprose Soccer" sowie dem späteren "Sensible Soccer" in der Heimcomputer-Historie. "Microprose Soccer" setzte auf die Vogelperspektive und den Bananen-Schuss, kämpfte allerdings mit dem Problem, dass aus einigen Positionen Tore garantiert waren – besser machte es vier Jahre später "Sensible Soccer".





"Die Karten sind neu gewürfelt."
– Oliver Kahn

CAPTAIN TSUBASA

NES • 1988

Die Mär von Tsubasa Ozora durchlief die japanische Musterkarriere: zuerst Manga-Serie im Shonen-Jump-Magazin, dann Toei-Serie (die bei uns als "Die tollen Fußballstars" lief), wenig später Famicom-Versoftung. Das Besondere sind die Menü-Entscheidungen, mit denen Ihr in die schicken Cartoonsequenzen eingreift – "Captain Tsubasa" geht fast als rundenbasiertes Fußballspiel mit Zufallskämpfen durch. Aufgrund der Sprachbarriere sind fast alle Nachfolger unspielbar, der Erstling erschien unter dem Namen "Tecmo Cup Soccer Game" (Bild) aber sogar in Europa – im Gegensatz zur Anime-Vorlage berücksichtigt das Spiel die Erdkrümmung leider nicht....

GARY LINEKER'S SUPER SKILLS

C64 • 1988

In diesem Spiel geht es um alles – nur nicht um Fußball. Stattdessen rüttelt Ihr kräftig am Joystick und scheucht Euren Spieler durch verschiedene Übungen in der guten alten Sporthalle. Quälix Magath hätte an diesen Trainingsmethoden seine helle Freude. Klimmzüge statt Torschüsse – kein Wunder, dass Lineker nie Weltmeister wurde.



"In diese Spiel es waren zwei, drei oder vier Spieler, die waren schwach wie eine Flasche leer! … Was erlauben Strunz?!"
– Giovanni Trappatoni



"Die Frauen haben sich entwickelt in den letzten Jahren. Sie stehen nicht mehr zufrieden am Herd, waschen Wäsche und passen aufs Kind auf. Männer müssen das akzeptieren."
– Lothar Matthäus

LAST STRIKER

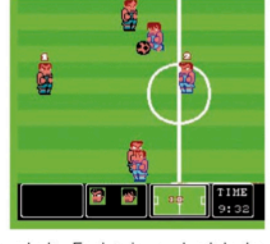
Arcade • 1989



Weder in spielerischer Hinsicht noch in puncto Marktbedeutung hat sich "Last Striker" bzw. "Kyuukyoku no Striker" hier seinen Platz verdient. Was den Kick im Manga-Look – neben der für das Jahr 1989 feinen Optik – bemerkenswert macht, ist die Möglichkeit, mit einer Truppe Mädels einem Jungs-Team heimzuleuchten. Stilecht plärren die Spieler dicke Tränen, wenn sie von den Beinen geholt werden; besonders putzig sind die schreiend pinken Haare der sportelnden Damen.

NINTENDO WORLD CUP

NES • 1990



Wer an Fußball auf dem NES denkt, denkt an "Nintendo World Cup". Das Spiel setzte auf eine großzügige Regelauslegung und kompromisslose Action. Fouls waren ein fester Bestandteil des Spiels, der Schiedsrichter glänzte durch Abwesenheit. Es ist ja auch viel einfacher, durch die gegnerische Abwehr zu dribbeln, wenn die Spieler mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden liegen. Als Schmankerl hatte jede Nation ihren eigenen Superschuss, der fast garantiert zum Tor führte.

"Da sieht man die Kunst der Ärzte. Zu meiner Zeit wäre eine Amputation nötig gewesen."
– Franz Beckenbauer

KICK OFF 2

Amiga • 1990

Der Entwickler Dino Dini verfolgte mit "Kick Off 2" eine Spielphilosophie, welche die Zockergemeinde spaltete. Im Unterschied zu allen anderen Fußballspielen klebte das runde Leder in diesem Amiga-Klassiker nicht automatisch am Fuß der Athleten. Zur Beherrschung war viel Geschick und Übung notwendig, doch hattet Ihr den Dreh raus, wurden die Matches sehr realitätsnah und motivierend.



"Der Kopf denkt, der Fuß lenkt!"
– Günter Netzer

FOOTBALL CHAMP (HAT TRICK HERO)

Arcade • 1990

So muss rassiger Arcade-Fußball aussehen: Wüst eingesprungene Knie-Kicks, die sogar den fetten Schiri zu Fall bringen, die 'Zatthäus'-Bandenwerbung und coole Traineranimationen nach einem Tor sorgen für Lacher. Wenn dann nach einem Schuss am Kasten vorbei noch die Kameraleute k.o. gehen, wird sogar der Torerfolg zur Nebensache! Wer räumt die meisten Pressefritzen ab?



"Im Moment haben wir leider viele verletzte Spieler zu verklagen."
– Joachim Löw

"Schiedsrichter kommt für mich nicht in Frage, sondern eher etwas das mit Fußball zu tun hat."
– Lothar Matthäus

SUPER SOCCER

SNES • 1991

Um Weltmeister zu werden, reicht es nicht, das Finale zu gewinnen – das erfuhr der Spieler in "Super Soccer" auf dem SNES. Bei der Siegerehrung schnappt sich der Schiri den Pokal und Ihr bekommt den Cup erst, wenn Ihr die bärenstarke Nintendo-Auswahl schlagt. Die Hintertor-Perspektive war umstritten, dennoch führte für Fußballfans in den Anfangstagen der 16-Bit-Ära kein Weg an der Ballhatz vorbei.



"So ist Fußball. Manchmal gewinnt der Bessere."
– Lukas Podolski

SENSIBLE SOCCER

Amiga • 1992

Ein Klassiker unter den frühen Fußballspielen. "Sensible Soccer" bot ein hohes Spieltempo und eine weit entfernte Draufsicht, welche sich perfekt für taktisch anspruchsvolle Spielzüge eignete. Das Spiel mit den sympathischen Minikickern wurde zum Welterfolg und vielfach neu aufgelegt – zu Recht!



"Der Druck entlädt sich beim Torschuss – ein Wahnsinns-Feeling. So ähnlich wie beim Sex."
– Jürgen Klinsmann

MEGA MAN SOCCER

SNES • 1994

Leider hat es "RockMan's Soccer" (so der Nippon-Name) nie auf den Mutterkontinent des Fußballs geschafft – die robotische Ballhatz wurde nur in Japan und Nordamerika aufs SNES-Modul gebannt. Spielerisch war das für uns kein großer Verlust – mit Mega Mans kultigen Erzfeinden wie Elec-, Fire- oder Wood-Man einen Super-Elektroschuss loszulassen, war aber ein Erlebnis.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Mega Drive • 1994

Auf beiden 16-Bit-Konsolen durfte sich der kleine Marko durch ein zweidimensionales Hüpfspiel dribbeln. Besonders bei den Animationen während des Balljonglierens und des Abschießens der mutierten tierischen Feinde hatte sich das kleine englische Studio Domark mächtig ins Zeug gelegt. Spielerisch bot die Hüpferei im "Chip'n Dale: Rescue Rangers"-Stil nichts Besonderes – ein Platz in den Annalen der skurrilen 'Fußballspiele' ist dem Titel aber sicher.



"Es war eigentlich – bis auf das Spiel – ein schöner Ausflug."
– Franz Beckenbauer

"Ich bin, wie ich bin, auch wenn ich dann nicht der bin, den sie vielleicht gern wollen."
– Joachim Löw

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

3DO • 1994

Mit "FIFA International Soccer" wagte sich Electronic Arts zum ersten Mal an das runde Leder. Mit schicker isometrischer Optik auf dem 3DO schockte EA die Konkurrenz und setzte auf zahlreiche taktische Einstellungsmöglichkeiten und ein möglichst realistisches Spielgefühl. Von Lizenzen und originalen Spielernamen war beim Erstling noch nichts zu sehen – ein Jahr später begann der noch heute andauernde Konkurrenzkampf mit Konami.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

SNES • 1995

"ISS Deluxe" gilt in der Retrogemeinde als das vielleicht beste Fußballspiel auf dem Super Nintendo. Große, farbenfrohe Spieler, ein legendärer englischer Kommentator und eine anspruchsvolle Simulation des Ballsports begeistern noch heute. Ein besonderes Schmankerl hielt das Spiel ebenfalls bereit: Nach Eingabe des Konami-Cheats verwandelte sich der Schiedsrichter in einen Hund.



"Da sind meine Gefühle mit mir Gassi gegangen."
– Jürgen Klinsmann



"Ja gut, äh, ein Lothar Matthäus braucht keine dritte Person. Er kommt sehr gut allein zurecht."
– Lothar Matthäus

LIBERO GRANDE

Psone • 1997

Namco wagte mit "Libero Grande" ein Experiment und ließ den Spieler nicht alle Akteure, sondern nur einen Fußballer kontrollieren. Das Spielgeschehen, welches Ihr aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive betrachtet, lief aber meistens an Euch vorbei, Ihr wart zum Zusehen verdammt – das hielt die Japaner aber nicht davon ab, einen Nachfolger zu produzieren.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

N64 • 1997

1997 war der Kampf um die Krone zwischen EA und Konami schon in vollem Gange. Mit "ISS 64" gelang den Japanern der große Wurf. Die Spieler wirkten detaillierter als die "FIFA"-Konkurrenz, die Steuerung mit Nintendos Analogstick funktionierte tadellos. Schon damals mussten die Spieler auf echte Spielernamen und Lizenzen verzichten, das tat den spannenden Mehrspieler-Gefechten aber keinen Abbruch.



"Wir haben heute in Adrenalin gebadet."
– Oliver Kahn

"Wissen Sie, wer mir am meisten leid tat? Der Ball."
– Franz Beckenbauer

KICK-IT

Arcade • 1997

Das 'Hau den Lukas'-Prinzip fand in Form etlicher 'Beweis deine Stärke und hau'/schieß' so fest du kannst'-Automaten den Weg in die Spielhallen. 1997 kombinierte Global VR diesen antiken Männlichkeitstest mit dem Fußballsport. "Kick-it" analysierte die Stärke und den Schusswinkel, mit dem der Zocker gegen den echten Ball trat – heraus kam ein Schuss, der den Keeper beim Elfmeter-Schießen (dem einzigen Modus!) hoffentlich überwand.

"Ich habe nackt in der Kabine getanzt."
– Lukas Podolski

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

PSone • 1997



Vor und nach der Weltmeisterschaft 1998 rockten "FIFA 98" und "FIFA 99" das Haus – im übertragenen wie wörtlichen Sinne. Die Ohrwürmer "Song No. 2" der Britrocker Blur und "The Rockafeller Skank" von Fatboy Slim konnten "FIFA"-Zocker im Schlaf mitsingen. Spielerisch waren beide Sims exquisit, aufgrund der weniger hohen Ergebnisse küren wir aus heutiger Sicht "Road to World Cup 98" zu unserem "FIFA"-Liebling der PSone- und N64-Ära. Toller Kick, tolle Musik!

"Eier, wir brauchen Eier!"
– Oliver Kahn

MIA HAMM SOCCER 64

N64 • 2000



Frauenfußball wird bisher von den Branchenriesen EA und Konami ignoriert. Im Jahr 2000 versuchte sich das Entwicklerstudio Silicon Dreams an einer Umsetzung des femininen Balltretens – das Spiel scheiterte aber an unterirdischer KI, verwaschener Grafik und kaum vorhandenem Sound. In England hieß der Kick übrigens "Michael Owen's WLS 2000", bei uns trug er den Namen "RTL WLS 2000".

"Ja gut, am Ergebnis wird sich nicht mehr viel ändern – es sei denn, es schießt einer ein Tor."
– Franz Beckenbauer

VIRTUA STRIKER 3

Arcade • 2001



Fehlerfrei war Segas "Virtua Striker"-Serie nie – und doch haben viele Spielhallen-Kicker ihre spaßigsten Stunden an diesen Automaten (am besten inklusive Sitzbank für zwei Spieler) verlebt; schönere Fernschüsse, Seitfallzieher und Bogenlampen gibt es auch auf keiner Konsole. Und was findet Ihr dort ebenso nicht? Ein Igel-Allstar-Team namens FC Sonic – das gab es nur in "Virtua Striker 3".

SEGA SOCCER SLAM

PS2 • 2002



MARIO SMASH FOOTBALL

GC • 2005



Zwei Spiele treten in dieselbe Kerbe: Nach der gelungenen Action-Bolzerei "Sega Soccer Slam", zog sich auch Tausendsassa Mario die Stollenschuhe an – aber nicht, um Schildkröten noch fester treten zu können. Er und seine Rasselbande hetzten den runden Leder nach und wuchteten es mit fetzig inszenierten Superschüssen ins Tor – kein Wunder, dass bei so viel Action und Items auf dem Rasen kein Platz für einen Schiedsrichter war. Wie bei (fast) allen Funsport-Games gilt auch hier bei beiden Titeln: Nur im Mehrspieler-Modus laufen sie zur Bestform auf!

"Manchmal ergibt auch eine schwere Geburt ein schönes Kind."
– Joachim Löw

PRO EVOLUTION SOCCER 6

PS2 • 2006



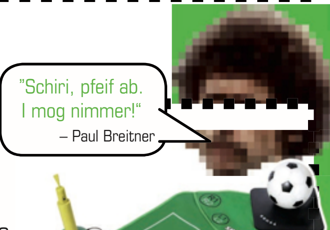
Spieler loben den flüssigen und realitätsnahen Spielverlauf und die Vielzahl taktischer Möglichkeiten. Für viele Fans stellt "PES 6" die Krone der Ballsport-simulationen dar, an deren Erfolg die Reihe mit den späteren Teilen nicht immer anknüpfen konnte.

"Ich denke nicht vor dem Tor – das mache ich nie!"
– Lukas Podolski

"Schiri, pfeif ab. I mog nimmer!"
– Paul Breitner

SHOOTPAD

PS2 • 2007



Zwar unterstützte das Matte-Ball-Konstrukt 'Shootpad' die bestverkauften Serien "FIFA" und "PES", vernünftig spielbar waren diese damit aber nicht. Sobald man dezent fester gegen die Schaumstoff-Pille trat, verrutschte die Matte – akkurat getimte und gezielte Pässe waren kaum möglich. Nette Idee, schlechte Ausführung.

"Wir treten nicht an, um ein Tor zu schießen – wir wollen das Spiel gewinnen."
– Oliver Kahn

FIFA 08

360 • 2007



"FIFA 08" überraschte mit dem feinen 'Be A Pro'-Modus – zwar war die Idee, nur einen Athleten zu steuern, nicht neu (z.B. bei "Libero Grande" und auch in der "Winning Eleven"-Serie), so gelungen hatte ihn aber bislang kein Konkurrent ins Spiel integriert. Nur ein Jahr später setzte EA einen drauf und entführte das 'Du steuerst nur einen Spieler'-Prinzip in die Online-Welt: Im 10-gegen-10-Online-Spiel dirigiert Ihr ebenfalls nur einen Sportler und tragt die Sportart erstmals auch an der Konsole mit der echten Zahl von 20 Feldspielern aus. Das Problem: Fast alle Konsolenkicker sind egoistische Schweine und wollen nur stürmen!



"Ich rotiere höchstens, wenn ich Opfer des Rotationsprinzips werde."
– Oliver Kahn

FOOTBALL MANAGER

PSP • 2009

Die "Football Manager"-Marke von Sega bedient PSP-Fans seit Jahren mit feinstem Fußballmanagement to go. Einsteiger sollten sich von der Komplexität des Spiels nicht abschrecken lassen, nach einer kurzen Eingewöhnungsphase erzielt Ihr bald erste Erfolge. 2008 erschien übrigens die bislang letzte Episode für die Xbox 360. Solltet Ihr die Serie nicht kennen, hat das einen Grund: Ihr seid kein Engländer!



FUSSBALL-QUIZ-MEISTERSCHAFT 2010

Pünktlich zur WM in Südafrika stellen wir Euer Konsolenkick-Wissen auf die Probe: Wie gut kennt Ihr Euch auf dem virtuellen Rasen aus? Der M!-Check verrät es!



X Retrosportlern, Arcade-Bolzern, "Pro Evolution Soccer"-Jüngern und "FIFA"-Fanboys ist eines gemein – die Liebe zum digitalen Fußballsport. Passend zum großen Sportfest, das am 11. Juni in Johannesburg startet, haben wir für Euch einen perfiden Fragenkatalog zusammengestellt, der nicht nur Euer Grundwissen über Fußballspiele testet, sondern gleichzeitig gnadenlos Retro-Wissenslücken offenbart.

Mitmachen ist denkbar einfach: Beantwortet einfach die 20 Multiple-Choice-Fragen – stets ist nur eine Antwort richtig. Für jede korrekte Antwort erhaltet Ihr einen Punkt, lediglich Frage Nr. 20 wird doppelt belohnt. Ob Ihr richtig liegt, entnehmt Ihr dem Antwort-Kasten unten auf der vierten Seite. Alles klar? Keine weiteren Fragen? Dann pfeifen wir die große M!-Fußball-Quizmeisterschaft 2010 hiermit an! *ms*

1 Mit welchem Knopf schießen "Pro Evolution Soccer"-Spieler auf PS2 und PS3 standardmäßig aufs Tor?

A) Viereck-Taste
B) Kreis-Taste
C) X-Taste

2 Welcher Bundesliga-Profi zierte das deutsche Cover von "FIFA 99"?

A) Carsten Jancker
B) Ulf Kirsten
C) Olaf Thon





3 Aus welcher arcadelastigen Bolzerei stammt dieses äußerst einfallsreiche Halte-Foul?

A) "Sega Soccer Slam"
B) "Super Cup Finals"
C) "Virtua Striker"

4 Welche Sega-Konsole wurde mit genau null "FIFA"-Episoden bedacht?



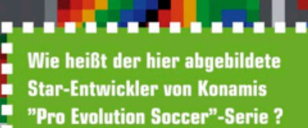




A) Saturn
B) Game Gear
C) Dreamcast

5 Wie heißt der hier abgebildete Star-Entwickler von Konamis "Pro Evolution Soccer"-Serie ?

A) Shingo Takatsuka
B) Koji Igarashi
C) Toshihiro Nagoshi









6

Spieler erraten – Level 1: Welcher Kicker stammt aus welchem Spiel?





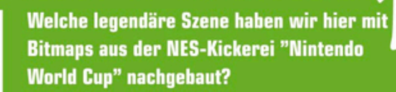
A) Links: "Sensible Soccer" (Amiga), Mitte: "International Soccer" (C64), Rechts: "Soccer" (Intellivision)
B) Links: "Sensible Soccer" (Amiga), Mitte: "Soccer" (Intellivision), Rechts: "International Soccer" (C64)
C) Links: "International Soccer" (C64), Mitte: "Soccer" (Intellivision), Rechts: "Sensible Soccer" (Amiga)

7

Heikle Szene beim Neo-Geo-Gebolze "Super Sidekicks 2". Was passiert hier zwischen Spieler und Schiri?

A) Der Torjubel des gelben Schützen wird jäh unterbrochen, der Schiedsrichter pfeift Abseits.
B) Nach einem harten Foul bettelt der Spieler vergeblich – gleich gibt es den roten Karton.
C) Vor dem Spiel könnt Ihr den Unparteiischen mit kleinen 'Gefälligkeiten' auf Eure Seite ziehen...





8

Dumm kickt gut – Level 1: Von welchem Profifußballer stammt der verbale Geistesblitz "Mailand oder Madrid – Hauptsache Italien"?



A) Franz Beckenbauer
B) Andreas Möller
C) Lothar Matthäus

9

Welche legendäre Szene haben wir hier mit Bitmaps aus der NES-Kickerei "Nintendo World Cup" nachgebaut?

A) Frank Rijkards Spuck-Attacke auf Rudi Völler bei der WM 1990
B) Maradonas 'Hand Gottes' im WM-Viertelfinale 1986
C) Zidanes Kopfstoß gegen Materazzi im WM-Finale 2006



10

Welche Besonderheit sollte die Verkäufe von "This is Fooball 2005" beflügeln?

A) Der beliebte TV-Kommentator Bela Rethy war erstmals mit an Bord.
B) Mithilfe der EyeToy-Kamera konntet Ihr Euer Gesicht ins Spiel einbauen.
C) Die FIFPro-Lizenz hatte ausgedient, zum ersten Mal gönnte sich die Serie die volle FIFA-Lizenz.

11

Spieler erraten – Level 2: Welcher Kicker stammt aus welchem Spiel?



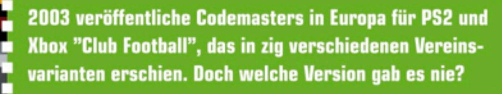


A) "Dream Soccer '94" (Arcade), "Super Sidekicks 3" (Neo-Geo), "Captain Tsubasa V" (SNES)
B) "Captain Tsubasa V" (SNES), "Super Sidekicks 3" (Neo-Geo), "Dream Soccer '94" (Arcade)
C) "Captain Tsubasa V" (SNES), "Dream Soccer '94" (Arcade), "Super Sidekicks 3" (Neo-Geo)

12

2003 veröffentlichte Codemasters in Europa für PS2 und Xbox "Club Football", das in zig verschiedenen Vereinsvarianten erschien. Doch welche Version gab es nie?

A) Leeds United
B) Hamburger SV
C) AS Rom











13 **Klasse Chance vor dem Strafraum: Wer "Tecmo World Cup '90" kennt, der weiß, was gleich passiert...**

A) Ein sicheres Tor – von hier aus trefft Ihr immer.
B) Eine sichere Parade – der Goalkeeper war nur im Nachschuss zu bezwingen.
C) Der flache Schuss ist ein besserer Rückpass – der Torwart war nur mit hohen Bällen verwundbar.

14 **Dumm kickt gut – Level 2: Welcher Spieler machte mit dem Spruch "Ich bin körperlich und physisch topfit" von sich reden?**

A) Thomas Häßler
B) Sepp Maier
C) Miroslav Klose

15 **Ein Remake (siehe Bild) welches Heimcomputer-Klassikers erschien unlängst für Xbox Live Arcade?**

A) "International Football" vom C64
B) "Kick Off" vom Amstrad CPC
C) "Sensible Soccer" vom Amiga

16 **Spieler erraten – Level 3: Welcher Kicker stammt aus welchem Spiel?**

A) Links: "FIFA Road to World Cup 98" (SNES), Mitte: "FIFA Soccer '96" (Mega Drive), Rechts: "International Superstar Soccer" (SNES)
B) Links: "FIFA Soccer '96" (Mega Drive), Mitte: "International Superstar Soccer" (SNES), Rechts: "FIFA Road to World Cup 98" (SNES)
C) Links: "FIFA Soccer '96" (Mega Drive), Mitte: "FIFA Road to World Cup 98" (SNES), Rechts: "International Superstar Soccer" (SNES)

17 **Ihr seht eine Szene aus dem SNES-Kick "Capcom's Soccer Shootout". Doch etwas ist faul – welchen Fehler haben wir nachträglich eingebaut?**

A) Das Spiel erschien als SNES-Launchtitel kurz nach dem Mauerfall. Das deutsche Team hieß hier noch W. Germany.
B) Die Zeitanzeige stimmt nicht. Bei diesem Spiel lief die Uhr in Echtzeit runter und 90 Minuten waren nicht spielbar.
C) Der Elfmeterpunkt fehlt – den haben die M!-Redakteure wegretuschiert.

18

Was ist bei dieser "Nintendo World Cup"-Szene auf dem Game Boy los?



A) Der Schlussmann steht goldrichtig und fängt die Pille sicher.
B) Der Torschuss wird am eigenen Stürmer im weißen Dress abprallen.
C) Ein Superschuss ist los – der Goalie muss den Ball passieren lassen.

19

Dumm kickt gut – Level 3: Von welchem Balltreter stammt folgendes Zitat? "Da kam dann das 11m-Schießen. Wir hatten alle die Hosen voll, aber bei mir lief's ganz flüssig."



A) Paul Breitner
B) Kevin Kuranyi
C) Pierre Littbarski

20

MASTERFRAGE (ZÄHLT DOPPELT)

Ihr seht hier acht 'GOAL'-Schriftzüge aus diesen acht Spielen (in alphabetischer Reihenfolge): "Dream Soccer '94" (Arcade), "Football Champ" (Arcade), "International Superstar Soccer '99" (Game Boy Color), "J-League Soccer V-Shoot" (Arcade), "Super Cup Finals" (Arcade), "Super Sidekicks 2" (Neo-Geo), "Tecmo World Cup '90" (Arcade) und "World Soccer '94: Road to Glory" (SNES) . Ordnet diese den passenden Spielen zu – von links nach rechts!















A) "Dream Soccer '94", "Super Sidekicks 2", "Tecmo World Cup '90", "World Soccer '94", "J-League Soccer V-Shoot", "Super Cup Finals", "Football Champ", "International Superstar Soccer '99"
B) "World Soccer '94", "Super Sidekicks 2", "Dream Soccer 94", "J-League Soccer V-Shoot", "Football Champ", "Super Cup Finals", "International Superstar Soccer '99", "Tecmo World Cup '90"
C) "International Superstar Soccer '99", "J-League Soccer V-Shoot", "Dream Soccer '94", "Tecmo World Cup '90", "Super Cup Finals", "Football Champ", "World Soccer '94", "Super Sidekicks 2"



SCHLUSSPFIFF

BIS 6 PUNKTE:

Du bist...

dritter Ersatztorwart

Bei "Pro Evolution Soccer" denkst Du eher an Charles Darwin als an ein Fußballspiel und "ISS" ist für Dich nur eine internationale Raumstation. Entweder Du bist Thomas Stuchlik oder irgendein anderer hartnäckiger Konsolen-Kick-Verweigerer. Weil Du vermutlich gar nicht weißt, was Dir für ein Spielspaßpotenzial durch die Daddelfinger geht, bist Du auch noch stolz darauf, dieses "doofe Fußballzeugs" nicht anzurühren. Doch selbst bei Dir ist noch nicht Hopfen und Malz verloren: Spiel mit Deinen Kumpels "Mario Strikers Charged Football" auf Wii – dann klappt's in ein paar Jahren vielleicht sogar mit "PES" oder "FIFA".

7 BIS 11 PUNKTE:

Du bist...

der Einwechsel-Joker

Früher hast Du auf dem Heimcomputer noch fleißig die Raubkopien von "Sensi" & Co. gespielt, spätestens ab der PSone-Ära jedoch hat Dich der Fußballgott verlassen. Rechtzeitig zur WM könntest Du Deine alte Liebe wieder aufflammen lassen: Bevor Du Dir mit der Komplexität aktueller Simulationen aber selbst ein Bein stellst, versuche Dich erst an Arcade-Bolzereien – eine packende Rasenschlacht am Zweispieler-Automaten "Virtua Striker 2" ist genau die richtige Medizin. Wenn selbst die wunderschönen Tore dieses Spielhallenjuwels nicht helfen, gönn' Dir wenigstens das Xbox-Live-Remake von "Sensible Soccer" – auf die gute alte Zeit!

12 BIS 16 PUNKTE:

Du bist...

ein Stammspieler

Du hast vermutlich einige Fußballspiele in Deiner Sammlung, noch weitere gezockt und fühlst Dich bei Simulationen, Retro-Kicks und Spaßbolzereien wohl. Doch Zocken allein reicht nicht aus, um in der Champions League mitzuspielen – ein echter Konsolenkick-Junkie muss wissen, welcher Fußballer welches Cover zierte und wie der Torjubel in "Super Sidekicks 3" aussieht. Unser Tipp: Komplettiere Dein Fußball-Wissen mit dem großen Ratgeber des Kaisers (S. 18), mach im Urlaub Spielhallen unsicher und diskutiere mit unserem Ulrich darüber, ob "Kick Off" oder "Microprose Soccer" besser ist – dann spielst Du bei der nächsten Quiz-WM um den Titel mit.

ÜBER 16 PUNKTE:

Du bist...

der Stürmerstar

Du hast verstanden, dass Fußballspiele an der Konsole mit ihrem immer wieder überraschenden Spielverlauf so lange ans Pad fesseln wie kaum ein anderes Genre, und Dich quer durch alle Systeme der letzten 30 Jahre gekickt. Sicher hast Du auf den Neo-Geo-Hinterhöfen gespielt, kennst jeden Grashalm der Heimcomputer-Stadien, bist auf SNES und Mega Drive dem Leder hinterhergejagt und zockst "FIFA" sowie "PES" auf der aktuellen Generation. Solltest Du schließlich sogar unsere 'GOAL'-Masterfrage aus dem Stegreif gewusst (und nicht nur richtig erraten) haben, dann bist Du noch fußballverrückter als wir zu hoffen wagten – der Pott gehört Dir!

AUFLÖSUNG

Frage 1: A) ist natürlich richtig. Auf allen Sony-Konsolen drescht Ihr in der "PES"-Serie das Leder mit dem Viereck-Buttons aufs Tor. Bei "FIFA" ist der Schuss standardmäßig auf der Kreistaste.
Frage 2: C) ist korrekt. Der damalige Schalke-Profi Olaf Thon war auf dem deutschen Cover von "FIFA 99". Weder Carsten Jancker noch Ulf 'Schwatte' Kirsten wurde die Ehre eines "FIFA"-Covers je zuteil.
Frage 3: B) stimmt. Zwar könnt Ihr auch in "Sega Soccer Slam" und "Virtua Striker 2" kreativ bzw. kräftig hinlangen – bei beiden kommt aber Polygongrafik zum Einsatz.
Frage 4: C) ist die korrekte Antwort. Segas Dreamcast wurde aber nicht nur von "FIFA" gemieden, auch fast alle spielenswerten Fußball-Konkurrenten blieben fort.
Frage 5: A) ist richtig. Shingo 'Seabass' Takatsuka ist Konamis Vorzeige-Fußballentwickler. Igarashi-san betreut die "Castlevania"-Serie, Nagoshi-san ist bekannt für die "Daytona USA" und die "Yakuza"-Reihe.
Frage 6: A) trifft den Nagel auf den Kopf. Links stürmt "Sensible Soccer" (Amiga), in der Mitte dribbelt "International Soccer" (C64), auf der rechten Außenbahn seht Ihr "Soccer" (Intellivision).
Frage 7: B) stimmt – wir haben zugetreten und dürfen deshalb früher duschen gehen. Abseits wurde bei diesem Titel nicht gepfiffen – wer C) für korrekt hält, hat eine schmutzige Fantasie.
Frage 8: B) trifft den Nagel auf den Kopf. Dieser geografische Geistesblitz stammt von Andi Möller – in einem Interview wollte er auf die Frage nach seinem nächsten Arbeitgeber elegant um den heißen Brei herumreden.
Frage 9: C) stimmt. Zinedine Zidanes Kopfstoß gegen Marco Materazzi ist ebenso legendär wir unbegreiflich – nach seinem sensationell lässigen 11m-Tor im WM-Finale 2006 brannten Zizou die Sicherungen durch.
Frage 10: B) ist die korrekte Antwort. Bela Rethy war schon im Vorjahr dabei, außerdem war leider auch in "This is Football 2005" nur die halbgare FIFPro-Lizenz mit im Boot.
Frage 11: C) ist richtig – links sprintet der Anime-Bolzer aus "Captain Tsubasa V" (SNES), durch die Mitte stößt "Dream Soccer '94" (Arcade), rechts seht Ihr eine wallende Mähne (samt Spieler) aus "Super Sidekicks 3" (Neo Geo).
Frage 12: C) stimmt. 'Die Roma' bekam leider keine eigene Version spendiert, Leeds United und der Hamburger Sportverein hingegen schon.
Frage 13: A) ist korrekt – bei dieser Schussposition zappelte der Ball in "Tecmo World Cup '90" zu 100% im Netz. Eine praktische Möglichkeit, in der Spielhalle mit wenig Kohle lang zu zocken.
Frage 14: A) passt. Der gebürtige Berliner und 101-malige Nationalspieler Thomas 'Icke' Hässler hatte offensichtlich die Bedeutung der Worte 'physisch' und 'psychisch' vertauscht.
Frage 15: C) ist die richtige Antwort. "Sensible World of Soccer" erschien Ende 2007 auf Xbox Live Arcade und war im Gegensatz zur PS2- und Xbox-Gurke "Sensible Soccer 2006" richtig spaßig.
Frage 16: B) stimmt. Links ist ein Spieler aus "FIFA Soccer '96" (Mega Drive) zu sehen, in der Mitte einer aus "International Superstar Soccer" (SNES), rechts einer aus "FIFA Road to World Cup 98" (SNES).
Frage 17: B) ist richtig – wir haben die Uhr manipuliert. Der Elferpunkt ist tatsächlich nicht im Bild und weil das Spiel erst 1994 erschien, war natürlich nur noch eine deutsche Mannschaft dabei.
Frage 18: C) ist korrekt. Dass hier ein Superschuss aufs Tor zurast, erkennt man am verzerrt dargestellten Ball. Und weil er schräg auf den Goalie zufliegt, wird der ihn auf keinen Fall parieren.
Frage 19: B) stimmt. Diese lustig-doppeldeutige Aussage stammt vom ehemaligen Bayern-Profi und deutschen Fußballer des Jahres 1981 – Paul Breitner.
Frage 20: C) ist die richtige Antwort. Von links nach rechts seht Ihr die 'Goal'-Schriftzüge folgender Titel: "International Soccer '99", "J-League Soccer V-Shoot", "Dream Soccer '94", "Tecmo World Cup '90", "Super Cup Finals", "Football Champ", "World Soccer '94", "Super Sidekicks 2".

NACHRICHTEN

Der Online Pass – EA sagt dem Gebrauchtmarkt den Kampf an

WELTWEIT • Der Second-Hand-Markt für Videospiele ist Publishern schon lange ein Dorn im Auge. Schließlich bedeutet jedes von Endverbraucher zu Endverbraucher verkaufte Spiel null Einnahmen für die Hersteller. Solange Spiele aber (noch) auf physischen Datenträgern erscheinen, können Publisher den legalen Weiterverkauf von Software kaum verhindern.

Electronic Arts jedoch hat eine Methode entwickelt, um den Käufer von Spielen aus zweiter oder dritter Hand zur Kasse zu bitten. Ab jetzt (den Anfang macht "Tiger Woods PGA Tour 11") wird jedem EA-Sports-Titel ein sogenannter 'Online Pass' beiliegen, der nur einmal eingelöst werden kann – ohne Aktivierung bleiben Euch die Online-Modi des jeweiligen Titels verwehrt. Wer das Spiel gebraucht kauft, muss für 10 US-Dollar (der Euro-Preis steht noch aus) einen neuen Online Pass bei EA erwerben, ansonsten kann er nur die Offline-Inhalte nutzen. EA verspricht zwar, dass Spieler das Online-Angebot des jeweiligen Titels sieben Tage kostenfrei testen dürfen



Der Tiger als schlechtes Vorbild: Wer Online-Duelle mit Golfpartnern aus aller Welt austragen möchte, muss einen unverbrauchten Online Pass besitzen.

– dass dieses freundlich klingende Entgegenkommen des Publishers aber in erster Linie dazu dient, dem potenziellen Käufer das Angebot schmackhaft zu machen, sollte jedem klar sein. *bh/ms*

iPad – jetzt wird in Deutschland berührt

DEUTSCHLAND • Seit dem 28. Mai steht Apples iPad auch bei uns in den (Online-)Läden. Zunächst sollte das Einstiegsgerät mehr kosten als in den USA, nämlich 514 Euro (USA: 499 US-Dollar). Apple senkte den Preis auf 499 Euro, da der Konzern laut Steve Jobs erst kurzfristig erfahren hat, dass das iPad doch nicht der deutschen Urhebersteuer unterliegt. Diese Steuer ist bei Geräten ohne Brenner ab einem Speicher von 40 GB fällig, weshalb die Preisanpassung auch nur bei den 16- und 32-GB-iPads greift. So liegt der Preis des 64-GB-Geräts immer noch bei den ursprünglich genannten 814 Euro.

Für den deutschen 3G-Service stehen die Anbieter Telekom, O2 und Vodafone fest. Der flinke UMTS-Mobilfunkstandard ist mit bis zu 30 Euro im Monat aber kostspielig. Immerhin gibt es beim iPad im Gegensatz zum iPhone keine Tarifbindung. Die erstmals vom iPad verwendete Micro-Sim-Karte wird direkt auf dem Gerät

iPad-Varianten und -Preise

Variante	D-Preis	US-Preis
16 GB Wi-Fi	499 Euro	499 Dollar
32 GB Wi-Fi	599 Euro	599 Dollar
64 GB Wi-Fi	714 Euro	699 Dollar
16 GB Wi-Fi + 3G	599 Euro	629 Dollar
32 GB Wi-Fi + 3G	699 Euro	729 Dollar
64 GB Wi-Fi + 3G	814 Euro	829 Dollar

aktiviert – man wählt dort den gewünschten Tarif. Mit Simyo und Fonic stehen schon die ersten Mobilfunk-Discounter mit diversen Preismodellen in den Startlöchern. *mm/os*



Deutsche Gamestage 2010

BERLIN • Veranstaltungen für die Spieleindustrie gibt es in Deutschland mittlerweile reichlich, dem Föderalismus und den zahlreichen Interessensgruppen sei Dank. Letzteren geht es bisweilen sicher auch um das Voranbringen der Branche und des Kulturguts Spiel, hauptsächlich haben sie aber ihr eigenes Wohl im Auge – seien es Verbände, professionelle Netzwerker, Medien, Event- oder PR-Agenturen. Dank des Engagements einer Vielzahl Beteiligter mutierte das Berliner Congress Center Ende April für drei Tage zum Schmelztiegel der einheimischen Branche. Die Deutschen Gamestage 2010 wurden ein weiteres Mal vom Medienboard Berlin-Brandenburg (der regionalen Gesellschaft für Film- und Medienförderung) initiiert und mit Geld unterstützt; in ihrem Rahmen fanden Dutzende Veranstaltungen wie Workshops, Round Tables, Podiumsdiskussionen und Vorträge statt. Unter der Flagge der Entwicklerkonferenz Quo Vadis diskutierte man z.B. über die Zukunft des Adventures und die Rolle des Producers in der Off- bzw. Online-Spieleindustrie.



In den 'offenen Foren' wurde über die Themen "Spieleförderung in Deutschland" oder "Gehören Computerspiele ins Feuilleton" gestritten. Bei Referaten, Projektpräsentationen und am 'Recruitment Day' durfte sich der Nachwuchs ins Zeug legen. Alles ganz nett, aber mit rund 750 Quo-Vadis-Teilnehmern beinahe etwas zu entspannt – abgesehen von der brechend vollen Keynote des Spiele-Veteranen Chris Taylor (u.a. "Dungeon Siege"), der über die Tücken des Entwicklerberufs referierte. Am Abend des letzten Tages 'gipfelten' die Deutschen Gamestage in der Gala zur Verleihung des Deutschen Computerspielpreises – mehr hierzu auf Seite 29. *sf*

Zitat des Monats



"Aufgrund unserer Erfahrungen rund um EyeToy wissen wir um die Einschränkungen bei der Entwicklung von Spielen ohne Controller. Ich bin neugierig, wie Microsoft diese Problematik bei Project Natal lösen will.

Shuhei Yoshida, Präsident Sony Worldwide Studios)

NEWS-TICKER »

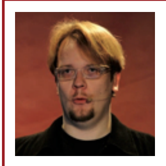
+++ 3D optional: Nintendo-Chef Satoru Iwata bestätigte, dass der 3D-Effekt des neuen Handhelds 3DS abstellbar sei – allein schon aus Gründen der Rücksichtnahme auf Menschen, die aufgrund eines Sehfehlers den dreidimensionalen Effekt nicht wahrnehmen könnten. +++ Oktoberrevolution: Syed Bilal Tariq, Microsofts Marketing Manager für Entertainment & Devices in Saudi-Arabien, überraschte im arabischen TV-Kanal

Quo Vadis, 3D?



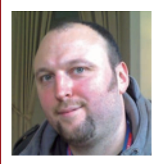
STUTTGART • Im Schwabenland fand Anfang Mai die 15. FMX statt. Die Fachkonferenz für "Animation, Effekte, Spiele und interaktive Medien" versammelte auch diesmal eine breite Palette hochrangiger Redner. An vier Tagen sorgten "Iron Man", "Alice" und "Kratos" für volle Säle – mit über 12.000 Besuchern endete Europas größte Fachkonferenz für digitale Medien mit einem neuen Besucherrekord.

Ein großes Thema: 3D oder besser Stereoskopie. So erklärten die Macher von WETA, Pixar und Sony die komplizierte Technik hinter ihren Filmhits "Avatar", "Oben" und "Alice". Weniger praktisch, dafür umso prophetischer ging es um die Zukunft von 3D-Videospielen: Laut einer Umfrage der Brancheninitiative U-Decide wollen 93% aller Spieleentwickler die neue Technik unterstützen. Andrew Oliver von Blitz Games sieht die Videospielindustrie vor einem grundsätzlichen Umbruch: Für ihn ist 3D der "nächste Schritt auf dem Konsolenmarkt". Kein Wunder, seine Firma hat mit "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" im letzten Jahr eines der wenigen 3D-fähigen Spiele hergestellt. Andere Entwickler wie Saku Lehtinen von Remedy ("Alan Wake") oder David Hego von Rocksteady ("Batman: Arkham Asylum") blicken diesem Umbruch gelassener entgegen – siehe Kästen unten. Noch im letzten Jahr hatte Joseph Olin, immerhin Präsident der 'Academy of Interactive Arts and Sciences' und Mitorganisator der FMX, die Technik als "zu verfrüht" bezeichnet. Auf der baldigen E3 und natürlich in den zwölf Monaten bis zur nächsten FMX werden wir sehen, wer Recht behält – Skeptiker oder Visionäre. *am*



Der Finne Saku Lehtinen ist Art Director bei Remedy und seit fast 15 Jahren Teil des Studios. Er ist zuständig für das komplette Art- und Sounddesign der Remedy-Titel – während seiner Schaffenszeit arbeitete er an beiden "Max Payne"-Episoden und "Alan Wake".

"Stereoskopisches 3D ist ein eigenes Medium für sich – man kann es nicht einfach nehmen und auf Videospiele übertragen. Sogar im Kino wird momentan noch herumexperimentiert. Zudem lenken die Effekte oft von der Handlung ab. Das sagt mir, dass das Medium noch jung ist und wir erst lernen müssen, es richtig anzuwenden."



David Hego ist ebenso wie Lehtinen ein alter Hase im Geschäft und werkelte u.a. bei Argonaut Software. Aktuell ist er Art Director bei Rocksteady und zuständig für den Look von "Batman: Arkham Asylum" und dessen angekündigter Fortsetzung.

"3D ist eine coole Technik, um sich in ein Spiel hineinziehen zu lassen. Ein gutes Game braucht es nicht, aber momentan wird 3D ziemlich gepusht. Als Filme in Schwarz-Weiß gedreht wurden, war man auch zufrieden, dann kam Farbe und irgendwann THX-Sound – eine tolle Methode, um den Filmgenuss zu steigern. Vielleicht gelingt das auch der 3D-Technik."



Clash of Realities

KÖLN • Vom 21. bis 23. April fand in der Rheinmetropole zum dritten Mal die Spiele-Konferenz "Clash of Realities" statt. Ausrichter der Tagung waren die Fachhochschule Köln mit ihrem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, das Cologne Game Lab sowie Hauptsponsor und Mitbegründer Electronic Arts.

Neben bereits aus den Vorjahren mehr als bekannten Themenansätzen wie "Computerspielsucht" oder "Killerspiele und Gewalt" versuchte diese Tagung, in größerer Bandbreite die Diskussion über Einzelbereiche der Computerspiele anzuregen. Dazu gehörten Beiträge zu Feldern wie Online-Gaming, Indie-Games oder Einsichten in die "Moral der Spiele". Die räumliche Verteilung der Veranstaltungsräume in der Fachhochschule Köln sowie der benachbarten International School of Design sicherte dabei genügend Sitzplätze, wohingegen die zwei- oder dreifache Belegung der Vortragszeiten den Besuchern leider abverlangte, sich schon im Vorfeld zu entscheiden.

Hinter dem schnöden Namen "Games & Film" verbarg sich einer der besten und gleichzeitig auch aktuellsten Vorträge: Nur wenige Wochen nach Veröffentlichung von "Heavy Rain" erklärte der deutsche Entwickler Martin Ganteföhr – bekannt durch die Arbeit an mehr als einem Dutzend von Adventurespielen wie z.B. "Overclocked" – seine Sicht auf die Schnittmengen und eindeutigen Unterschiede von Computerspielen, Kinofilmen oder eben Interactive Drama. Die Verlegung auf weniger akademisch angehauchte Vorträge könnte der Lebhaftigkeit dieser Konferenzreihe in den kommenden Jahren durchaus zuträglich sein. *gw*



KSA 2 mit der Ankündigung, dass Project Natal definitiv im Oktober auf den Weltmarkt kommen wird. +++ Nachschub: THQ hat drei Nachfolger seiner Erfolgsmarken bestätigt – freut Euch auf ein neues "Darksiders", "Saints Row 3" und ein frisches "de Blob". +++ Verrückt: Bruce Willis und Jamie Foxx übernehmen die Hauptrollen in der Verfilmung von "Kane & Lynch". Mr. "Stirb Langsam" verkörpert Kane, zu unserer Überraschung schlüpft der schwarze Oskarpreisträger Foxx in die Rolle des bleichen Lynch. +++



GDC Canada 2010 – Spiele-Hoch im Norden

Schöne Aussichten: der Blick aus dem Convention Center hinaus auf das Stadtzentrum von Vancouver.

Wer zu früh beim Sony-Vortrag über den Move-Controller erschien, durfte als Zeitvertreib zum Party-Spiel greifen.

VANCOUVER • Das Convention Center der Stadt ist äußerst vorteilhaft direkt am Wasser gelegen, mit Blick auf die Berge und Downtown-Hochhäusern im Rücken. Vor ein paar Monaten drängten sich hier noch die Olympia-Studios internationaler TV-Sender, doch an einem fast frühlingshaften Vormittag im Mai erfreuten sich die Besucher der GDC Canada an der Kulisse. Die zum zweiten Mal stattfindende kanadische Game Developers Conference lockte knapp 800 Fachbesucher an; klein und beschaulich im Vergleich zur Mutterveranstaltung in San Francisco.

Warum Kanada überhaupt eine eigene Spieleentwickler-Konferenz verdient, veranschaulicht eine Statistik, die Howard Donaldson von Disney Interactives Vancouver-Studio während eines Vortrags zitiert. Das dünn besiedelte Kanada (rund 34 Millionen Einwohner) ist inzwischen das drittgrößte Spieleproduktions-Land der Welt. 12% aller Entwickler weltweit sind hier ansässig, Tendenz steigend. Großbritannien (8%) wurde kürzlich überholt. Nur die USA (39%) und Japan (20%) haben größere Stücke vom Arbeitsplatz-Kuchen dieser Branche. Man schätzt an Kanada die Steuererleichterungen, das hohe Bildungsniveau, die geographische Nähe zu den USA sowie die hohe Lebensqualität.

Bauernopfer Mario

Die Themen, welche Kanadas Spielschaffende bewegen, unterscheiden sich nicht sonderlich vom Rest der westlichen Welt, deutet man das Vortragsspektrum als Branchen-Gefühlsbarometer. Das Phänomen Facebook-Spiele stand im Mittelpunkt der Eröffnungs-Rede von Zyngas "FarmVille"-Landwirtschaftsminister Bill Mooney. Der erläuterte die ungeheure Popularität des Bauernhof-Simulators, der in guten Monaten auf über 80 Millionen aktive User kommt, mit anschaulichen Vergleichen: "Es gibt mehr 'FarmVille'-Spieler als Mario-Zocker." Dabei hilft es freilich, dass Facebook-Spiele im Prinzip kostenlos sind; nur 5 bis 10 Prozent der User lassen sich zum Kauf virtueller Gegenstände verführen.

Mooney betonte, wie wichtig Schnelligkeit und stetes Analysieren des User-Verhaltens sind. Gerade mal fünf Wochen hatte es gedauert, die erste "FarmVille"-Version zu entwickeln. Vor zwei Jahren zählte Zynga noch 30 Mitarbeiter, aktuell sind es schon rund 900 – da sieht man, wo die Branche zuletzt geboomt hat. Zur Zukunft gebe es noch viele offene Fragen, "aber wir lernen schnell". "Facebook macht ständig Änderungen, die uns alarmieren", grummelte Mooney und meint damit Dinge wie die Einführung einer neuen virtuellen Währung, bei der Facebook stolze 30% aller Umsätze abzwackt. Lobende Worte gab es dagegen für Apple; die angekündigten neuen Social-Media-Features machen das iPhone "interessanter" für Zynga.



Fotos: Nadine Caplette

Ganz unauffällig hat sich Kanada zu einer Spiele-Exportnation gemausert; weltweit auf Rang 3 hinter USA und Japan.

Konsolen-Realos

Das iPhone war ein weiteres populäres Trendthema in den Vorlesungen, während sich Entwickler traditioneller Konsolen-Spiele Mut zureden müssen. Schon der Panel-Name klang nach Katerstimmung: "Console Games – New Realities". Vertreter von Activision Blizzard, Timegate Studios, Propaganda Games sowie der langjährige Radical-Chef Kelly Zmak saßen zusammen. Schön sind diese Realitäten nicht: 11% Umsatzrückgang, immer weniger Titel auf physischen Datenträgern werden von Publishern in Auftrag gegeben und Arbeitsplätze gestrichen.

Nur die Top-Hits sind wirklich profitabel, die Entwicklungskosten galoppieren. Zmak meinte zum Abschluss kämpferisch: "Es war schon immer ein hartes Geschäft. Die guten alten Zeiten haben nie existiert."

Spiele für 3D-TVs

Kindergeburtstags-Stimmung dagegen bei Sonys Vortrag. Anton Mikhailov führte den Move-Controller mit imposanten Tech-Demos und Party-Spielen vor. Dass man sich beim Fliegen klatschen oder Wuschelkopf scheren selbst in der Spielszene herumfuchteln sieht, hat nicht unbeträchtlichen Charme.

Sein Kollege David Coombes rief die Programmierer zum Aufbruch auf: Sie sollen Spiele entwickeln, welche die 3D-Technologie neuer Fernseher ausnutzen. Damit ist er nicht alleine; Habib Zargarpour von Microsoft fragte zum Thema "Stereo 3D Gaming": "Worauf warten wir eigentlich?". Schon 1993 arbeitete er bei den Spezialeffekt-Profis von Industrial Lights & Magic an 3D-Filmprojekten, jetzt sieht er Spiele als wichtigen Motor für die Welle an 3D-Fernsehgeräten. Der technische Adaptionsaufwand für Spiele sei relativ gering, dies sei eine "Riesengelegenheit für Designer". Bei der GDC Canada 2011 werden wir beurteilen, was aus all den schönen Trend-Thesen geworden ist. *hl*



Bill Mooney referierte über die Erfolgsrezepte von Browser-Spielen wie "FarmVille".



Es bleibt schwierig: Die neuen Realitäten der Konsolenspiel-Entwicklung ergründeten (von links nach rechts) Jorge Freitas, Adel Chaveleh, Dan Winters und Kelly Zmak.

5. Retrobörse in Bochum

BOCHUM • Bereits zum fünften Mal karrten am zweiten Mai-Wochenende rund 40 Aussteller aus Deutschland, Holland und England ihre alten Spiele, Konsolen, Merchandise-Artikel und Spielezeitschriften ins Bochumer Jugendzentrum Falkenheim. Zwei Etagen wurden fünf Stunden lang von knapp 500 Retro-Fans belagert, Tausende Artikel wechselten den Besitzer – von losen Mega-Drive-Modulen für 1 Euro bis zu kompletter, original verpackter Hardware wie eine Commodore Max Machine für mehrere Hundert Euro.

Die Bandbreite war enorm: Die Ware stammte aus vier Jahrzehnten Spielegeschichte, Arcade-Maschinen konnte man ebenso kaufen wie seltene Japano-Hardware oder US-Computerspiele der frühen 1980er. Erfreulicherweise drehte sich nicht die gesamte Veranstaltung nur ums Geld: Der CSW-Verlag präsentierte mit "Der Bug" den Nachfolger zum C64-Thriller "Extraleben" von Constantin Gillies (Besprechung im nächsten Heft), die Organisatoren der Börse bauten in einem Raum etliche Retro-Spielstationen zum Thema Fußball-WM auf. Wer den Retrorausch verpasst hat, bekommt in diesem Jahr noch zwei Gelegenheiten zum Besuch: Am 24. Juli findet in Rosenheim die erste bayerische Börse statt, im Bochumer Falkenheim gibt es am 25. September eine weitere Veranstaltung. *sf*



Jede Menge bunter Videospiel-Merchandise durfte natürlich nicht fehlen.



Der 'Verein zum Erhalt klassischer Computerspiele e.V.' zeigte Exponate wie die einzige DDR-Konsole BSS 01, stilecht auf einem russischen Schwarz-Weiß-TV.

Neutrons Cinemasters 2010

SCHWÄBISCH GMÜND • Zur Veröffentlichung von "Super Street Fighter IV" am 30. April war es soweit: Wie angekündigt, trafen sich Deutschlands Beat'em-Up-Elite sowie zahlreiche Prügelspiel-Interessierte zum digitalen Schlagabtausch in Schwäbisch Gmünd. Nach dem Debüt der Cinemasters-Veranstaltung im Vorjahr inszenierten die Mitglieder der Neutrons Gaming Community rund um Veranstalter Tony Couchi diesmal ein Turnier zu Capcoms neuer Prügeloffenbarung. Mehr als 200 Besucher aus Deutschland und Österreich fachsimpelten zu diesem Anlass im Turmtheater-Kino über feinste Veränderungen in der Spielbalance, sinnierten über Focus Attack Dash Cancels und One-Framer sowie über verzögerungsfreie Monitore – alltägliche Dinge für gestandene "Street Fighter"-Fans!

Während sich 121 Turnierteilnehmer auf Leinwänden in vier Sälen sowie an sechs zusätzlichen Xbox-360-Stationen vermöbelten, wurden auch die übrigen Besucher gut unterhalten: Preisverlosungen, Filme und eine Wing-Tsun-Kampfsportshow bildeten ein thematisch stimmiges Rahmenprogramm. Darüber hinaus brachten die anwesenden Capcom-Mitarbeiter auch den Wii-Prügler "Tatsunoko vs. Capcom" mit, der abseits des Turniers gespielt werden konnte.

Auch wenn wir angesichts der teilnehmenden Profis im Turnier keinen Stich machten, hatten wir wie schon im letzten Jahr eine Menge Spaß beim Spielen, Plaudern und Zusehen. Das Cinemasters-Konzept hat Potenzial, lebt aber von der Unterstützung der Spielehersteller. *mh*



Fotos: Jenifer Hüttmann

Diesmal fanden die Duelle nicht nur in Kinosälen statt, sondern auch an zusätzlichen Spielstationen. Im Finale gewann Demulant (Mitte) gegen Sh1nd (rechts), auf Platz 3 Nani.

Deutscher Computerspielpreis 2010

BERLIN • Am 29. April wurde in Berlin der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Bereits zum zweiten Mal richteten die Branchenverbände BIU, BVDW, G.A.M.E. und Kulturstaatsminister Bernd Neumann die Veranstaltung aus, die wie schon im letzten Jahr (Stichwort: "GTA IV") im Vorfeld für hitzige Diskussionen sorgte. Mangels ausreichender Einreichungen wurde die Sparte "Bestes Online-Lernspiel" diesmal gekippt, die verbleibenden acht Kategorien sind mit insgesamt 500.000 Euro dotiert, zusätzlich gibt es einen Sonderpreis für das beste internationale Spiel. Nominiert waren hierfür ursprünglich "Uncharted 2", "Dragon Age: Origins" und "Professor Layton und die Schatulle der Pandora". Doch weil in den beiden erstgenannten Spielen geschossen und gefochten wird, zog die überwiegend von Vertretern der Politik besetzte Jury unter dem Vorsitz von BLM-Präsident Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring die Notbremse und kündigte eine Nachnominierung an. Der deutsche Nachzügler "Anno 1404" gewann denn auch in den Kategorien 'Bestes Deutsches Spiel', 'Bestes Jugendspiel' und – hier erreicht die Posse ihren Höhepunkt – unter seinem englischen Namnen "Dawn of Discovery" auch die Auszeichnung als 'Bestes Internationales Spiel'. *mh*



Foto: Deutscher Computerspielpreis / Kisorsy

Kommentar von Michael Herde

"Pädagogisch und kulturell wertvoll" sollen die Gewinner sein. In etwa so wie das nominierte "Sarah Wiener Kochspiel"? Wenn Videospiele wegen Gewaltdarstellungen a priori ausgeschlossen werden, dann ist dieser Preis wertlos und nicht mehr als ein politisch motiviertes Schulterklopfen überforderter Entscheidungsträger, die das Medium vorzugsweise mit Handschuhen und Kneifzange anfassen – sofern sich das nicht gänzlich vermeiden lässt. Das geht meines Erachtens völlig an der Realität vorbei und trägt sicherlich nicht dazu bei, ein gesundes, verantwortungsbewusstes Verhältnis ohne Berührungsängste zum Medium aufzubauen. Doch davon sind wir in Deutschland noch weit entfernt. Bleibt abzuwarten, wann die Branchenverbände dieser peinlichen Farce den Geldhahn zudrehen.



STAATSFEIND NUMMER 1

Nintendos Präsident Satoru Iwata bezeichnete Apple in einem Interview kürzlich als "Enemy of the Future" – kulant übersetzt: "zukünftiger Kontrahent". In der jetzigen Situation interpretiere ich dies als Seitenhieb auf Sonys schwächelndes PSP-Angebot. Doch auch das mobile Flaggschiff des japanischen Videospiel-Pioniers hat seine zielorientierte Flugbahn bereits verlassen. Während die exklusiven Eigenentwicklungen von "The Legend of Zelda" bis "Mario & Luigi" weiter einen finanziellen Großteil zum Konzernerfolg beisteuern, wenden sich Drittentwickler vom Platzhirschen ab. Electronic Arts setzt mittlerweile alle seine populären Marken zeitgleich in den festen App-Store-Sattel. Während hier die Devise im letzten Jahr noch "Kleinvieh macht auch Mist" lautete, stemmen die Download-Titel der 85 Millionen iPhone-OS-Kunden inzwischen einen erheblichen Anteil der plattformübergreifenden Entwicklungskosten für die Hosentaschenspielereien.

Vorzeige-Entwickler Square Enix geht einen Schritt weiter und veröffentlichte mit "Chaos Rings" eine 3D-Rollenspielperle exklusiv für das Apple-Telefon. Auch Konami spuckt ins Weihwasser und schickt ein iPhone-only-"Castlevania" ins Rennen.

Die fehlende Online-Strategie Nintendos und das sture Festhalten an happigen Preisen für ihre Module verwandelt sich im mobilen Konsolenbereich mehr und mehr zum eigenen Würgegriff. Mit einer Platzierung in den Top 10 der US-App-Store-Charts verkaufen sich nach Schätzungen zirka 3.500 Versionen eines iPhone-Spiels – nicht monatlich, nicht wöchentlich sondern täglich! Und trotzdem betreuen derzeit noch kleinere Teams oder unbekannte Third-Party-Studios die iPhone-Entwicklungen großer Publisher. Eine Tendenz zu höheren Budgets und mehr Spielumfang ist jedoch absehbar. Mittlerweile benötige ich beide Hände zum Abzählen von erstklassigen RPGs, die eine zweistellige Spielzeit auf die Systemuhr hieven. Da meine Konsumzeit jedoch begrenzt ist, knapse ich diese von den landläufigen Feld-, Wald- und Wiesentiteln auf DS und PSP ab.

Die letzten Monate haben mir gezeigt, dass das iPhone genügend Unterhaltung für einen Wochenendausflug liefert. Eine zusätzliche Konsole samt Ladekabel mit den vielen kleinen Spielmodulen sind nur eine zusätzliche Gepäckbelastung.

.

Software verkauft Hardware?

Sollten sich die unfreiwillig durchgesickerten Gerüchte über die neue Hardware-Generation vom iPhone im Juni bewahrheiten, bekommt die Plattform einen erneuten Schub. Verdoppelte Pixelzahl, ein größerer Akku und zwei Kameras werden ihre Auswirkungen auch auf die Kategorie 'Spiele' haben. Der ARM-Prozessor, der bereits im iPad werkelt, peitscht hochauflösende Bildpunkte über die Mobilfunkmattscheibe. Mit einer jährlichen System-Auffrischung kommt Schwung in den gemächlichen Rhythmus, den uns Nintendo und Sony seit Jahren vorschreiben. Selbst wenn nicht jeder das Hardware-Upgrade mitmacht, über neue Käufer kann sich die Apple-Plattform nicht beklagen, wie die riesige iPad-Nachfrage zeigt: Eine Million iPads gingen im ersten Monat über die Ladentische! Und selbst wenn viele (Spiele-) Entwickler das Potenzial zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht ausreizen, die riesige Hardware-Nachfrage erzeugt Druck auf die Software-Lieferanten. Bei den klassischen Konsolen ist dies genau anders herum. Dort heißt es: Software verkauft Hardware.

Ich finde es daher nicht überraschend, dass Nintendos ansonsten so zurückhaltende Chefetage die Schlachtpläne aus der Schublade holt.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

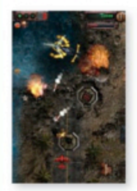
TOP 5
GAMES DES MONATS

Chaos Rings
Rollenspiel • Preis: 10,49 €



Square Enix schnürt ein exklusives RPG: Im hübschen 3D-Gewand kann es sich mit PSone-"Final Fantasys" messen.

Edge
Strategie • Preis: 2,39 €



Die Strategiewürfelei kehrt nach einem Rechtsstreit zurück in den App Store. Ein isometrischer 3D-Puzzlespaß, den Ihr nicht verpassen solltet.

Skate it
Sport • Preis: 5,49 €



Die EA-Skateboard-Simulation fordert das komplette Fingeralphabet und legt die Messlatte noch zwei Multitouch-Bretter höher.

PewPew 2
Shoot'em-Up • Preis: 1,59 €



Die Fortsetzung der Dual-Stick-Feuergefechte im Vektor-Weltraum lässt Neon-Strichzeichnungen mit noch mehr Glanz explodieren.

Roswell Fighter
Shoot'em-Up • Preis: 0,79 €

Ein klassisches Spielhallen-Feuerwerk, das eine intelligente Pixel-Luftschlacht der 1950er-Jahre abfeuert. Quick-Time-Events lockern das vertraute Spielprinzip auf.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Ulrichs Radar...



I'LL BE BACK...

Erfolgreiche Helden kehren immer wieder auf die Mattscheibe zurück. Klar, für den Hersteller minimieren Kratos, Sackboy und Co. das Risiko eines Misserfolgs. Ein Kundenstamm ist bereits vorhanden und die Fans öffnen mit hoher Wahrscheinlichkeit wieder ihren Geldbeutel, um noch etwas mehr über ihr Idol zu erfahren. Wirft man einen Blick in unsere aktuelle COM!NG-Liste, fällt das Ergebnis dieser Publisher-Politik sofort auf: Eine Fortsetzung jagt die nächste, Titel wie "Call of Duty", "Pro Evolution Soccer" und "Assassin's Creed" erhalten mit schöner Regelmäßigkeit Nachfolger. Mittlerweile hat Sony "LittleBigPlanet 2" angekündigt und auch Capcom setzt mit "Marvel vs. Capcom 3" auf Altbewährtes. Lohnen sich frische Spielideen nicht mehr? Wollen die Fans wirklich immer die gleichen Konzepte mit den immer gleichen Gesichtern? Hier liegt meiner Meinung nach die Chance für junge Entwickler. Mit innovativen und frischen Ideen fielen zum Beispiel die "Scribblenauts"-Macher 5th Cell oder Harmonix mit "Guitar Hero" in der Branche und beim Publikum auf. Aber auch die großen Hersteller haben in der Vergangenheit Mut bewiesen. Electronic Arts wagte sich mit "Mirror's Edge" auf Neuland und auch bei "Dead Space" war der Erfolg keineswegs garantiert. Entscheiden muss letztlich der Käufer. Wenn auch wir öfter dem Wunsch nach Veränderungen nachgeben und eher zum Indie-Produkt greifen, statt zum x-ten Mal einen uns bestens vertrauten Helden durch die immer gleichen Gefilde zu jagen, wird der Spielemarkt auch wieder abwechslungsreicher aussehen.

MARVEL VS. CAPCOM 3

Seite 37

LITTLE BIG PLANET 2

Seite 36

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Seite 39



SPIELE-TERMINE							JUNI
	Alien Monster Bowling League	TGC	Sport			Wii	2. Quartal
	Alter Ego	bitComposer	Adventure			Wii	2. Quartal
	Crazy Machines	dtp	Geschicklichkeit			Wii	4.6.
	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	
	Darkstar One: Broken Alliance	Kalypso Media	Action		360		
	Games Island	Konami	Geschicklichkeit			Wii	
	Green Day: Rock Band	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	8.6.
	K11 – Kommissare im Einsatz	Seven One	Adventure			Wii	
	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	29.6.
S.32	Naughty Bear	505 Games	Action	PS3	360		24.6.
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		2. Quartal
UPDATE	Singularity	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		29.6.
	Sniper Elite	Reef Entertainment	Ego-Shooter			Wii	2. Quartal
S.50	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	11.6.
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii	17.6.
S.32	Trackmania Wii	Focus	Rennspiel			Wii	2. Quartal
S.32	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	PS3	360		
	U-Sing Girls Night	Mindscape	Musik			Wii	

TrackMania Wii

2. Quartal • Rennspiel • Wii



Auf dem PC ist die "Track-Mania" Serie seit Langem eine feste Größe in der Online-Rennszene. Die Flitzerei sticht besonders durch ihre abgedrehten Kurse und den umfassenden Streckeneditor heraus – diesen Baukasten wird es natürlich auch in der Wii-Version geben. Mit Loopings, Haarnadelkurven, Rampen und verschiedenen Umgebungen lassen sich völlig frei Eure wildesten Fantasien in Sachen Rundkurse ausleben. Wir hoffen, dass sich die Auswahl und Positionierung der mehr als 1.000 Bauteile mit Nintendos Bewegungssteuerung gut kontrollieren lässt. Die Strecken können via Wi-Fi mit Freunden geteilt und befahren werden. Die Hatz um die besten Rundenzeiten sollte bald starten – wir sind gespannt und lassen schon mal die Motoren röhren.

Naughty Bear

24. Juni • Action • PS3 / 360



Auf der Insel der Perfektion haust eine Stoffbärensippe und lebt ein harmonisches Leben – bis auf Naughty Bear, der als ruppiger Einzelgänger am liebsten seine Ruhe haben will. Als aber die Artgenossen eine große Party feiern und ihn nicht einladen, ist Schluss mit lustig: Diese Unverfrorenheit muss gerächt werden! Als namensgebender Plüschrambo geht Ihr auf die Jagd nach Euren ahnungslosen Textilopfern, doch die kanadischen Entwickler A2M machen kein 'Ein Bär sieht rot'-Massaker daraus: Blutfontänen und Splattereinlagen seht Ihr keine. Das heißt aber keineswegs, dass "Naughty Bear" ein Kinderspiel ist. Ihr stellt den anderen Bären fiese Fallen wie Fangeisen oder manipuliert Gebrauchsgegenstände, die Euren Opfern die Flucht erschweren (wenn etwa das Auto nicht mehr anspringt) oder Schaden zufügen. Natürlich legt Ihr selbst Hand an: Schleicht Euch von hinten heran und lasst einen Brüller los, kassiert Ihr ordentlich Punkte und das erschreckte Plüschwesen ist desorientiert – wird das Nervenkostüm ausreichend strapaziert, begehen manche Bären sogar Selbstmord durch Plüschüberfüllung. Rustikales Vorgehen ist ebenso möglich, mit Knüppel, Beil und mehr malträtiert Ihr die niedlichen Artgenossen. Die von uns gespielte Vorabversion hatte sichtlich noch etwas Feinpolitur nötig, das Grundkonzept kam aber gut rüber.



E3

15. bis 17. Juni • Los Angeles

Wiedererstarktes XXL-Happening der Spielebranche. Laut, bunt, informativ: Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. Schwerpunkt des Jahres 2010 sind die Bewegungssteuerungen von Sony und Microsoft; außerdem erwarten wir eine Reihe von echten 3D-Games.



Transformers: War for Cybertron

Juni • Action • PS3 / 360

Nach zwei mäßigen Film-Versoftungen entsagt Activision dem Michael-Bay-Glauben und setzt auf die Comic-Herkunft der Riesenroboter: In der Schlacht um den Heimatplaneten von Autobots und Decepticons seid Ihr stets mit einem Dreiertrupp unterwegs, dessen Mitglieder sich ganz nach Squad-Shooter-Logik auf verschiedene Rollen spezialisieren. Dabei wird nicht nur geballert, auch auf Nahkampfattacken verstehen sich die Metallkolosse. Die berühmten Verwandlungen fehlen ebenso wenig: Im Planeteninneren kommt es zu Flugzeugduellen, auf der Hülle wird um die Wette gerast.



	SPIELE-TERMINE						3. QUARTAL
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	
S.33	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	
	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	
	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3		Wii	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		
	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		
NEU	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			
S.34	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		
S.33	Kane and Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		27.8.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360		
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	
S.33	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		10.9.
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		
	Sports Island	Konami	Sport			Wii	
	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	1.7.
	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		
	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			
	WRC – World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		September

R.U.S.E.

10. September • Strategie • PS3 / 360

Hobbygeneräle müssen sich noch in Geduld üben, denn Ubisofts Strategiehoffnung verschiebt sich auf September diesen Jahres. Dann dürft Ihr Truppen kommandieren und Eure Taktik in stufenlosem Zoom vom Kartentisch direkt aufs Schlachtfeld übersetzen.



gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr in den weitläufigen Hallen die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

Brink

3. Quartal • Ego-Shooter • PS3 / 360



Wir haben frische Infos zum Singleplayer-Multiplayer-Shooter-RPG-Mix im Comicstil: Während Ihr Euch mit bis zu sieben menschlichen oder KI-gesteuerten Kameraden um Primär- und Sekundärziele bemüht, nutzt Ihr Modifikatoren. Aktiviert beispielsweise eine Third-Person-Perspektive, solange Ihr Sprengstoff platziert. So seht Ihr schneller, ob sich Feinde nähern. Oder lasst Euch kurzzeitig anzeigen, wo sich Widersacher auf der Karte befinden. Alternativ verkleidet Ihr Euch als Mitstreiter der gegnerischen Fraktion.

Passt auch Waffen an und reduziert ihren Rückstoß, erweitert die Magazinkapazität und nutzt Schalldämpfer. Was Ihr auch tut und welchen Weg Ihr durch die vielschichtig angelegten Levels nehmt: Die meisten Erfahrungspunkte kassiert Ihr für die Unterstützung Eures Teams. Übrigens: Schlanke Charaktere erkunden exklusive Wege.

Kane & Lynch 2: Dog Days

27. August • Action • PS3 / 360

Wir haben die Multiplayer-Varianten des neuen "Kane & Lynch"-Teils einem ersten Belastungstest unterzogen: In "Fragile Alliance" klaut Ihr zusammen mit Euren Mitspielern Geld und müsst in vier Minuten zu einem Fluchtfahrzeug gelangen. Natürlich stellen sich Euch Polizisten in den Weg, doch die eigentliche Gefahr lauert in den eigenen Reihen: Ihr könnt Euch jederzeit gegen Eure Kumpanen wenden und versuchen, alleine mit dem ganzen Geld zu entkommen. Erschossene Banditen haben als Polizisten die Chance auf Rache. Wer üben will, geht vorher in den "Arcade"-Modus und lernt dort die Karten kennen. Bei "Undercover Cop" wird ein zufällig ausgewählter Mitstreiter zum Maulwurf und muss Eure Flucht verhindern. Er kann allerdings erst mit Waffengewalt gegen Euch vorgehen, wenn Ihr ein Verbrechen begangen, also z.B. Geld gestohlen oder Leute umgelegt habt. Falls Euch also ein Mitspieler auffällt, der nicht von der Polizei beschossen wird und selbst scheinbar kein Zielwasser getrunken hat, seid auf der Hut! "Cops vs. Robbers" schließlich ist ein klassischer Team-Deathmatch-Modus mit kleinen Veränderungen. Ziel der Räuber bleibt es, mit dem Geld zu entkommen. Sie haben allerdings einen Vorteil: Solange ein Bandit weniger als eine Million Dollar mit sich herumträgt, ist sein Name für die Polizei unsichtbar. Entscheidet, ob Ihr lieber gierig seid und Euch dafür die Polizei besser aufs Korn nehmen kann, oder ob Ihr im Team vorgeht und weniger Geld kassiert.



HALO: REACH

M! hat die Beta gespielt – spaßige Spezialfähigkeiten und grafische Ernüchterung gehen Hand in Hand.

Gemessen an den Zugriffszahlen ist die exklusive Beta zu Bungies letztem "Halo" ein voller Erfolg, allein in den ersten 24 Stunden waren mehr als eine Million Xbox-360-Spieler neugierig auf den Multiplayer-Part. 16 Tage wurden auf vier frischen, gewohnt klasse designten Karten vier neue Spielmodi (und altbekannte Spielarten wie 'SWAT' oder 'Slayer') ausgiebig gespielt.

Die erste Erkenntnis: Der Großteil der Modi besteht aus 'Spartan vs. Spartan'-Matches, die Covenant tauchen in Form der Elite-Gegner lediglich in zwei Spielweisen auf. Das hat zwei Gründe: Erstens unterscheiden sich die beiden Fraktionen voneinander nun auch in Größe und Gesundheit. Die Aliens sind körperlich überlegen, nur in der Geschwindigkeit müssen sie zurückstecken. Aus Balancegründen spielten wir die Covenant daher nur auf einer jeweils festgelegten Karte und in den neuen Modi 'Invasion' (ähnlich dem Rush-Modus in "Bad Company 2" – verteidigt bzw. übernehmt bestimmte Knotenpunkte) und 'Generator Defense' (verteidigt bzw. übernehmt drei Generatoren).

Zweitens kommt das Levelsystem namens 'Player Investment' zum Zuge: Sammelt in Matches Erfahrung und investiert diese in Rüstungsverschönerung. Das liefert einen Vorgeschmack auf die Einzelspieler-Kampagne, denn der optisch modifizierte Krieger soll ebenfalls in den Zwischensequenzen zu sehen sein. Egal, ob Solo- oder Mehrspieler-Gefecht – Ihr rückt also stets mit Eurem persönlichen Spartan zu Felde; das soll eine Bindung zu Eurem Individual-Krieger aufbauen. Im Übrigen beeinflussen


360 Die Karte 'Swordbase' ist auf drei Stockwerke angelegt und bestens für den Einsatz des neuen Jetpacks geeignet, dem allerdings schnell die Düse ausgeht.

die kosmetischen Anpassungen nicht die Kampfstärke. Das übernehmen die vier neuen Spezialfähigkeiten, von denen Ihr eine aktiv nutzt und nach jedem Ableben beliebig durchwechselt. Auf Knopfdruck sprintet Ihr, erlebt kurzzeitige Unverwundbarkeit, gleitet mit dem Jetpack in die Höhe oder werdet unsichtbar – zudem hat Bungie die Bedienung leicht verändert, der Nahkampfangriff liegt nun auf einer Schultertaste. Die Fähigkeiten bereichern die mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde laufenden "Halo"-Scharmützel um eine leicht taktische Komponente.

Trotz höherer Auflösung und besserer Texturen hält der grafische Anstrich nicht, was wir uns von der neuen Engine versprachen: Der Look bleibt steril, manche Karten wirkten trostlos leer. Dazu kommt der verstärkte Einsatz grobkörniger Filter und massiver Verwischeffekte, was erhöhten Realismus darstellen soll – daran wird man sich aber erst allmählich gewöhnen. *pu*

SERVUS, MICROSOFT!

Sieben Jahre war der US-Entwickler Bungie im Besitz von Microsoft, seit drei Jahren verband die beiden Partner nur noch die "Halo"-Franchise. Nach Beendigung von "Reach" folgt der Publisher-Wechsel: Bungie werkelt für die nächsten zehn Jahre exklusiv mit Activision an neuen Multiplattform-Marken. Eine Absage an die mögliche Weitergestaltung der "Call of Duty"-Reihe gab es schon: "Kein Interesse", winkt Bungie-Präsident Harold Ryan ab.

360 Für jede geglückte Aktion wie Abschuss, Assist oder Siegpunkt erhaltet Ihr Credits, mit denen Ihr neue Rüstungsteile für Helm, Schulter und Brust kauft.

System	**360**
Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Spezialfähigkeiten bringen strategischen Pep
- die bislang größten "Halo"-Karten
- Aufleveln wie in "Modern Warfare 2"
- schon jetzt schnell und flüssig
- verbessertes Matchmaking-System

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Effektfilter gewöhnungsbedürftig
- Balancing zwischen Fraktionen gefährdet

FAZIT » Spielerisch dank neuer Fähigkeiten und zahlreichen Spielmodi umwerfend, ist der grafisch mäßige Ersteindruck hoffentlich nur der stabilen Bildrate geschuldet.



	SPIELE-TERMINE						2010
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	360		
S.35	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Batman: Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
S.35	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		9.11.
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			
	Dead Rising 2	Capcom	Action	PS3	360		
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action			Wii	4. Quartal
	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		
	Die Legende der Wächter	Warner	Action	PS3	360		Oktober
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	PS3	360	Wii	
NEU	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em Up	PS3	360		4. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Enclave: Shadows of Twilight	Topware	Action			Wii	
S.12	Enslaved: Odyssey to the West	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		
S.8	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			
	Front Mission: Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure			Wii	
	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii	
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	L.A. Noire	Rockstar	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			
S.36	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			
NEU	Majin – The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		
UPDATE	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		14.10.
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
NEU	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	4. Quartal
NEU	My Sims Sky Heroes	Electronic Arts	Action	PS3		Wii	4. Quartal
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	
NEU	NBA Live 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	NewUFitness First: Mind Body – Yoga & PilatesWorkout	F + F Distribution	Fitness			Wii	
	No More Heroes	Ubisoft	Action	PS3	360		
S.74	No More Heroes 2: Desperate Struggle	Marvelous	Action			Wii	
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		4. Quartal
S.35	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PS3	360	Wii	
	Project Mercury	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		
	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii	
	SAW 2	Konami	Action	PS3	360		4. Quartal
	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360		
NEU	Sid Meier's Pirates!	Take 2	Adventure			Wii	4. Quartal
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
UPDATE	Star Wars – The Force Unleashed 2	Lucas Arts	Action	PS3	360	Wii	26.10.
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		
	The Agency	Sony	Action	PS3			
	The Grinder	tba.	Action			Wii	
	This is Vegas	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	Tom Clancy's H.A.W.X. 2	Ubisoft	Action	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		
	True Crime Hong Kong	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		
	Vacation Isle: Beach Party	Warner	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		

Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Call of Duty: Black Ops

9. November • Ego-Shooter • PS3 / 360

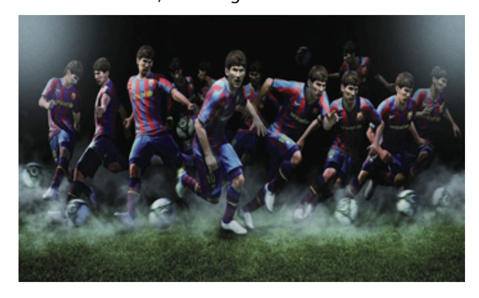
Alle Jahre wieder erscheint ein neues "Call of Duty": Dieses Mal ist erneut Entwickler Treyarch an der Reihe, der aber traditionell die etwas schwächeren Teile der Serie produziert (u.a. "CoD: World at War"). Das Setting für den neuen Einsatz stellt der Kalte Krieg zwischen der Sowjetunion und den USA, aber auch Vietnam soll ein Schauplatz sein. Die Solokampagne werdet Ihr größtenteils aus der Sicht zweier Hauptprotagonisten erleben – im Mittelpunkt des Spiels stehen die Spezialeinheiten, die in verdeckten Missionen abseits der Öffentlichkeit in den Krieg ziehen und dabei mit ungewöhnlichen Waffen wie etwa einer Armbrust (Bild) ausgerüstet sind. Zum ersten Mal sollt Ihr auch selbst einen Helikopter fliegen, Miniguns und Raketen inklusive.



Pro Evolution Soccer 2011

2010 • Sport • PS3 / 360 / Wii

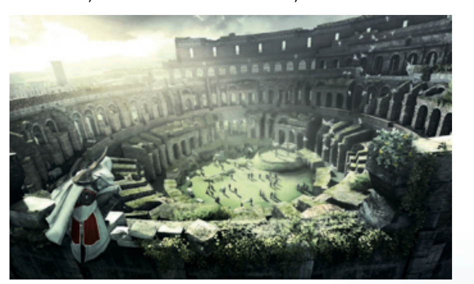
Pünktlich zum anstehenden WM-Rummel hat Konami wieder die Fußballschuhe aus dem Schrank geholt und "Pro Evolution Soccer 2011" angekündigt. Die Spieler werden jetzt, ähnlich wie es in "FIFA" schon lange der Fall ist, mit einer Powerleiste ausgestattet, mit der Ihr Pässe und Schüsse genauer dosiert. Den Schiedsrichtern, Torhütern und Abwehrspielern spendieren die Entwickler eine neue KI, die eingestaubten Kommentare erfahren endlich eine Runderneuerung. Mit einem höheren Schwierigkeitsgrad, neuen Inhalten in der Online-Meisterliga und dem Copa Libertadores, der südamerikanischen Champions League, sollen auch Hardcore-Fans wieder überzeugt werden.



Assassin's Creed: Brotherhood

Herbst 2010 • Action-Adventure • PS3 / 360

Was die "Episodes from Liberty City" für "Grand Theft Auto IV" waren, ist "Brotherhood" für "Assassin's Creed" – kein 'ganzer' neuer Teil, aber dennoch eine ausgewachsene Fortsetzung, die sich der bereits etablierten Welt bedient. Konkret heißt dies, dass wir gegen Ende des Jahres weitere Abenteuer von Meister-Attentäter Ezio Auditore, dem Helden aus Teil 2, erleben werden. Der lässt seine alten Einsatzgebiete hinter sich und geht seinem Handwerk jetzt in Rom nach. Das gab es bekanntlich bisher nur in einer kurzen Sequenz zu sehen und wird diesmal weitläufig erkundbar sein. Ezio baut außerdem eine eigene Truppe auf, weshalb Ihr wohl zeitweise auch andere Charaktere in Eurer Obhut habt. Weiter wird die Flugmaschine mehr genutzt, es tauchen alte Bekannte wieder auf und ein Mehrspieler-Onlinemodus kommt ebenso dazu.





LITTLE BIG PLANET 2

Entwickler Media Molecule erhört die Wünsche der Levelbastler-Gemeinde: Erschafft Shooter, RPGs und Adventures!


PS3 Nimmt Sackboy im Kontrollstuhl des Sackbot-Mechas Platz, steuert Ihr den Holzkopf per frei belegbaren Joypad-Kommandos.

Die Sackboy-Schöpfer machen keine Kompromisse! Obwohl Teil 1 wegen des schwammigen 2,5D-Spielablaufs und dem holprigen Wechsel zwischen den drei Hintergrundebenen gerügt wurde, halten die kautzig-kreativen Engländer am grundlegenden Spielprinzip fest. Aus gutem Grund! Denn die über zwei Millionen User-Levels, die mit Überraschungs- und Irrwitz-Garantie auch heute noch ins Ur-"LittleBigPlanet" locken, sollen mit dem zweiten Teil kompatibel sein. Auch das Geheule wegen des schnell zu komplex werdenden Level-Editors konnte die Mannen um Visionär Mark Healey nicht verunsichern: Simpler wird der neue Baukasten bestimmt nicht! Aber durchdachter, flexibler und vor allem ambitionierter. Durch mächtige neue Funktionen und Tools sollen diesmal nicht nur Variationen von Jump'n'Run-Levels möglich sein. Auch horizontale und vertikale Shooter, Rennspiele und selbst rätsellastige RPGs oder Adventures sind denkbar.

Dafür sorgen z.B. die Sackbots, individuell programmierbare Einheiten, deren Einsatzmöglichkeiten von animierten Statisten über laberfreudige NPCs bis zu aggressiven Gegenspielern reichen. Die Einbindung selbstgemachter Sounds, wesentlich mehr Einstellungsoptionen für die Kamera und das Feature, individuelle Sackbot-Moves per Sixaxis-Abfrage zu produzieren, erweitern vor allem die Ausdrucksmöglichkeiten erzählfreudiger Autoren. Diese dürfen nun eigene Cut-Scenes erstellen und mehrere Levels nahtlos zu einem zusammenhängenden Spiel verbinden.

Eine weitere grundlegende Neuerung im Werkzeugkasten nennt sich 'Direkte Kontrolle'. Diese können Eure Sackboys nun über sämtliche Objekte ausüben, an die Ihr den neuen Pilotensitz geklebt habt. So wird ein Holzpferd zum Motorrad und eine Porzellan-Untertasse zum UFO. Solange Euer Sackboy sitzen bleibt, bewegen Eure PS3-Kommandos direkt das Objekt. Die Programmierung von Kontrollstühlen, Sackbots und ähnlichen Elementen findet neuerdings übrigens in einem eigenen Bildschirmfenster statt. Vorbei die Zeit, in der meterlange Kabelstränge und Schalterstafetten den Bildschirm zumüllten.

Auch die Verwaltung und 'Vermarktung' Eurer Levels soll kein zeitraubender Spießrutenlauf in diversen Foren mehr sein. Die neue Webseite LBP.ME stellt jedem Besitzer eine individuelle Sub-Seite zur Verfügung, auf der er seine Schöpfungen präsentieren und eine Playlist für seinen nächsten "LBP 2"-Ausflug zusammenstellen kann. *mw*


PS3 Eine frei schwenkbare Levelkamera und der neue Neon-Retrolook machen es möglich: "LittleBigShooter" mit Sackboy-Invaders.



PS3 Das bewährte Popit-Menü kommt wieder zum Einsatz (oben). Die Level-Verdrahtung wurde komplett überarbeitet.

System	**PS3**
Entwickler	**Media Molecule, England**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Jump'n'Build'n'Run**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
» programmierbare Sackbot-NSCs
» 'Direct Control'-Sitze
» überarbeitete Levelprogrammierung im eigenen Fenster
» Levelverwaltung per LBP.ME

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Ebenen-Automatik im Spiel-Part
» alte Levels müssen problemlos laufen

FAZIT » Levelideen, die im ersten Teil nicht realisierbar waren, scheinen im neuen Editor möglich. Den Spagat zwischen Zugänglichkeit und Komplexität zu schaffen, wird dadurch allerdings nicht einfacher.

	SPIELE-TERMINE					2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360	
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360	
S.37	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	
S.38	Gears of War 3	Epic	Action		360	8.4.
S.37	Hunted: Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360	1. Quartal
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	
S.37	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360	
S.15	Rage	Bethesda	Action	PS3	360	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360	
S.37	XCOM	Take 2	Action-Adventure		360	

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

2011 • Beat'em-Up • PS3 / 360

Der Dreamcast-Klassiker erhält 2011 einen Nachfolger. Als spielbare Charaktere sind bisher Ryu, Wolverine, Iron Man, Morrigan, der unglaubliche Hulk, Captain America, Felicia, Chris Redfield, Dante aus "Devil May Cry" und Deadpool bekannt. Deadpool wird seine Gegner sogar mit seinem eigenen Lebensbalken verprügeln können. Die ersten Screenshots zeigen eine Grafik, die eine Mischung aus "Street Fighter IV", Mortal Kombat vs. DC Universe" und "Tatsunoko vs. Capcom" darstellt. Auch die Steuerung wird sich an den letztgenannten Wii-Exklusivtitel anlehnen. Laut Capcom soll der typische Spielverlauf mit gewaltigen Combos und Team-Assists aber erhalten bleiben.

XCOM

2011 • Action-Adventure • 360



Nein, "XCOM" für die Xbox 360 ist keine Neuauflage oder Fortsetzung der gleichnamigen PC-Strategie-Reihe, die seit 1994 besteht. Vielmehr geht es jetzt direkter zur Sache: In den USA der 1950er-Jahre erlebt Ihr den verzweifelten Kampf gegen außerirdische Invasoren. Die "BioShock"-Macher wollen mithilfe von mehr Actionanteilen aus der Ego-Perspektive das Tempo ankurbeln, ohne aber die für die Serie bekannten Wirtschafts- und Strategieelemente zu vernachlässigen. Ihr schlüpft in die Rolle des FBI-Agenten William Carter, seines Zeichens Chef einer geheimen Abteilung, die sich um die Aufklärung der sich häufenden paranormalen Phänomene kümmert. Ihr agiert von einem Air-Force-Stützpunkt aus, der als Tarnung für Euer unterirdisches Hauptquartier dient. Dort werkeln Wissenschaftler, die von Euch gesammelte Alien-Artefakte erforschen, außerdem plant Ihr von hier aus Eure nächsten Ausflüge. Außerhalb Eures Stützpunktes erforscht Ihr zusammen mit zwei Kameraden die Levels auf Alienspuren. Hauptaugenmerk liegt dabei auf dem außerirdischen Element Elerium, das für den Ausbau Eurer Basis benötigt wird. Um Eure Widersacher dauerhaft zu eliminieren, ist es wichtig ihre Schwächen zu studieren. Und genau das macht das Sci-Fi-Abenteuer aus – Action mit einer gehörigen Portion Strategie!

Hunted: Schmiede der Finsternis

1. Quartal • Action • PS3 / 360

Als "Gears of Warcraft" beschreibt Matt Findley, Chef von inXile Entertainment, sein jüngstes Baby. In der Tat dominieren deckungsbasierte Kämpfe, die trotz einer gehorsamen KI am meisten Spaß mit einem menschlichen Mitstreiter machen. Weil Fantasy-Szenarien mit einer derartigen Spielmechanik rar sind, setzt "Hunted" auf taktisch angehauchte Magie- und Waffenscharmützel mit unzähligen Skelettkriegern. Im Vordergrund steht die Zusammenarbeit der beiden vor Klischees triefenden Helden: Der muskulöse Krieger Caddoc brilliert im Nahkampf mit Schlagvarianten und Schwertcombos, während Elfenmädel E'lara am Flitzebogen aus der Ferne zur Höchstform aufläuft.

Das Gezeigte wirkte bisweilen chaotisch und beweist, dass die Unreal Engine 3 langsam in die Jahre kommt. Flimmerschatten und Tearing sollten jedoch bis zur Veröffentlichung ausgemerzt werden. Auf spielerischer Seite lockt der Koop-Modus, der leider nicht via Splitscreen spielbar sein wird. Während Ihr finstere Dungeons mit Feuerpfeilen erhellt und Reime zum Rätsellösen analysiert, steigt der zweite Spieler mit seinem Charakter an regelmäßigen Checkpoints ins Spiel ein.

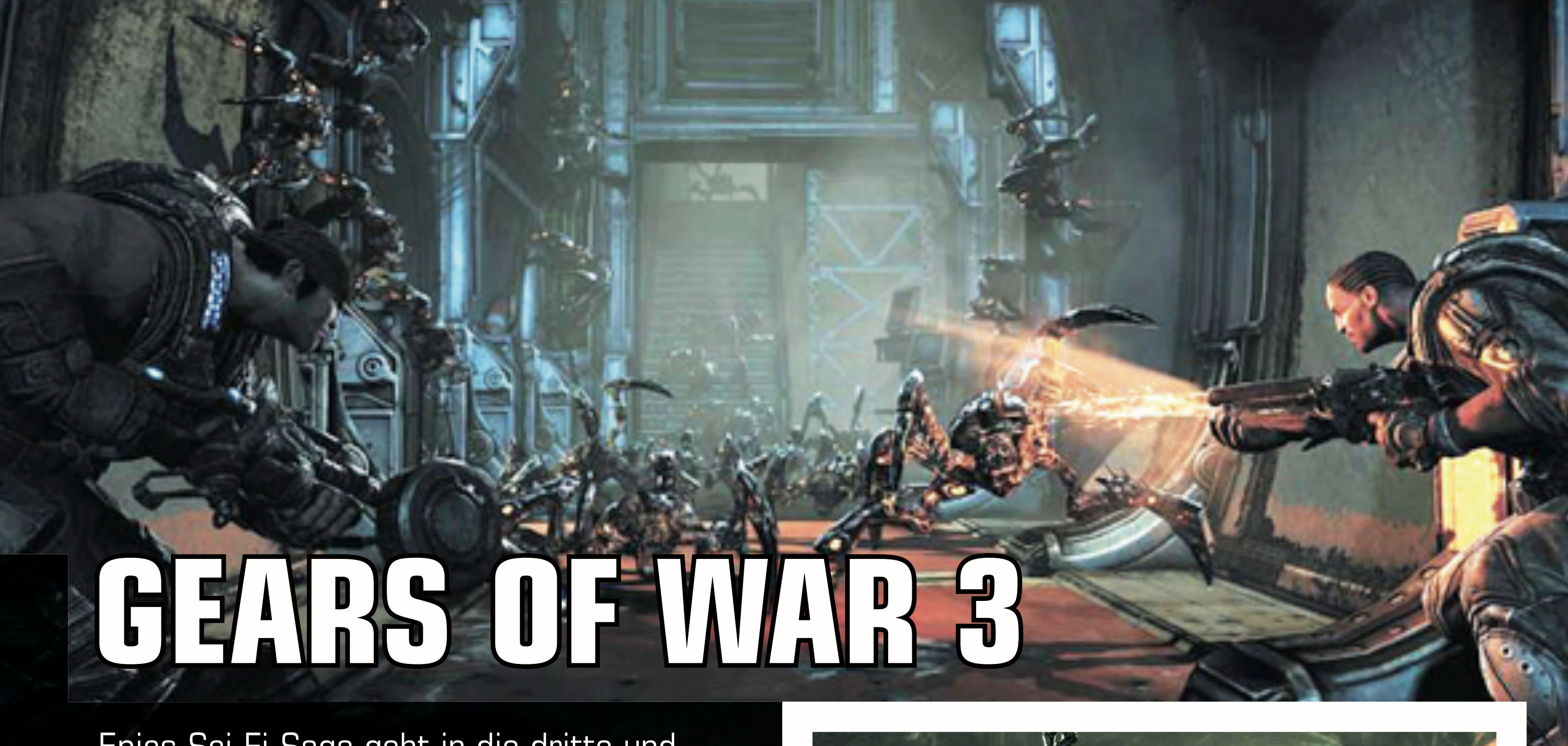


Bulletstorm

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360

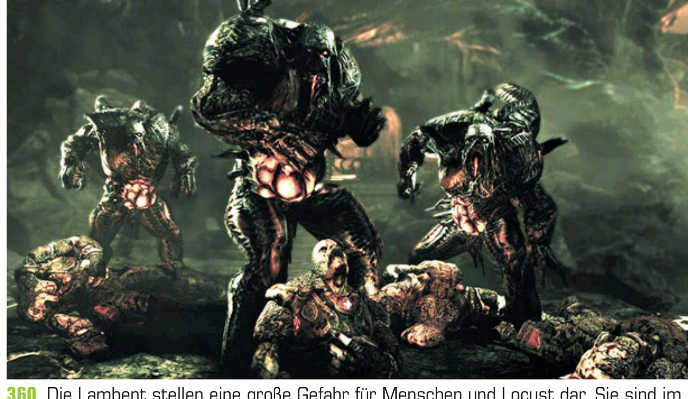
Die polnischen Entwickler People Can Fly, die mittlerweile zum US-Studio Epic gehören, bescheren uns im nächsten Jahr "Bulletstorm" – einen 'Ego-Shooter mit Stil'. Ähnlich wie in "WET" oder "The Club" geht es um einen möglichst hohen High Score, den Ihr mit sinnlosem Draufhalten kaum erreicht. Besser klappt das mit über 100 angekündigten 'Skill-Shots', zu denen nicht nur obligatorische Headshots (50 Punkte) zählen, sondern auch gezielte Tritte und Blutgrätschen sowie Kills, bei denen Ihr Eure Umgebung mit in Euer Massaker einbezieht. Mit diesem auf blutige Art und Weise verdienten Score rüstet Ihr Eure Standardwumme, genannt PMC (Peace Maker Carbine) und alle anderen Waffen auf. Welche Todbringer im fertigen Spiel enthalten sein werden, ist noch nicht bekannt, doch versprechen uns die Entwickler "einige ungewöhnliche Wummen". Fest steht, dass es eine an Indiana Jones erinnernde Peitsche geben wird. Diese eignet sich wunderbar, um Eure Feinde zur Weiterbearbeitung an Euch heranzuziehen oder aus geringer Entfernung zu Tode zu geißeln.





GEARS OF WAR 3

Epics Sci-Fi-Saga geht in die dritte und letzte Runde. Wir haben die ersten Informationen für Euch zusammengefasst.



360 Die Lambent stellen eine große Gefahr für Menschen und Locust dar. Sie sind im neuen Teil die wahren Widersacher von Marcus und Co.

Lasst die Lancer warmlaufen, im Frühjahr 2011 ist es soweit: Marcus Fenix, Dom und der Rest des Delta Squads sind zurück, um den Locust endgültig in den Hintern zu treten. "Gears of War 3" schließt die Geschichte rund um den großen Konflikt auf Sera ab. Die Gears haben sich auf den ehemaligen Flugzeugträger Raven's Nest zurückgezogen und kämpfen dort nach dem Zerfall der COG ums Überleben. Eine familiäre Bindung hat sich entwickelt, welche die militärischen Strukturen überlagert. Marcus' Freund Dominic Santiago gleicht einem menschlichen Wrack, er ist älter geworden, trägt einen wirren Bart und hat die Entscheidung, seine Frau zu töten, nicht verkraftet. Neu hinzu kommt Jace Stratton, den Fans schon aus den Comics zur Reihe kennen werden. Er ist noch jung und sorgt sich mehr um die Menschen als um den Krieg. Dabei wird er aber nicht den typischen naiven Grünschnabel mimen. Der oder besser die Vierte im Bunde ist eine Überraschung: Anya Stroud hat das Mikro aus der Hand gelegt und zum Gewehr gegriffen. Sie ist damit der erste spielbare weibliche Charakter in der "Gears of War"-Serie. Diese Truppe werdet Ihr im neuen Vierspieler-Koop Modus zocken können. Zusätzlich erwarten Euch Missionen, in denen Ihr mit Cole und Baird aus den ersten beiden "Gears"-Teilen antretet.

Wir fragen uns, warum die Lage auf Sera eigentlich so schlecht bestellt ist – die meisten Locust ertranken doch am Ende des zweiten Teils? Die Menschheit hat die Rechnung leider ohne die Lambent gemacht, welche in "Gears of War 3" den Löwenanteil der Feinde ausmachen werden. Diese infizierten und mutierten Abarten der Locust haben einiges in petto, um Marcus Fenix und Co. das Leben schwer zu machen: Nach einigen Treffern können ihnen zusätzliche Beine oder Arme wachsen, mit denen sie Deckung umgehen oder mehrere Gegner gleichzeitig attackieren. Zusätzlich versuchen sie, vor ihrem Ableben nah an Euch heranzukommen, weil ihr Tod eine verheerende Explosion nach sich zieht.

Um gegen diese Übermacht bestehen zu können, findet Ihr in Eurem Arsenal einige neue Schätze. Neben einem älteren Modell des Lancers, der statt einer Kettensäge einen Bayonettaufsatz trägt, und einer abgesägten doppelläufigen Schrotflinte scheint vor allem der Digger Launcher für Spaß zu sorgen. Er verschießt explosive, Piranha-artige Kreaturen, die sich durch den Boden bis zum überraschten Gegner graben. Außerdem wird es natürlich neue Finisher geben, die Ihr Euch aber erst verdienen müsst. Für wirklich große Problemfälle kommen die Silverbacks zum Einsatz. Hierbei handelt es sich um schwere, bemannte Mechs, die mit einem beeindruckenden Waffenarsenal und zwei verschiedenen Aktionsmodi aufwarten. Im normalen Modus sind die Silverbacks mobile Waffenplattformen, im stationären Modus werden die Mechs zu Geschütztürmen, hinter denen Infanteristen in Deckung gehen können.

Wir sind schon sehr gespannt, auch wenn es kaum wahrscheinlich ist, dass "Gears of War 3" in Deutschland erscheinen wird. *tk*



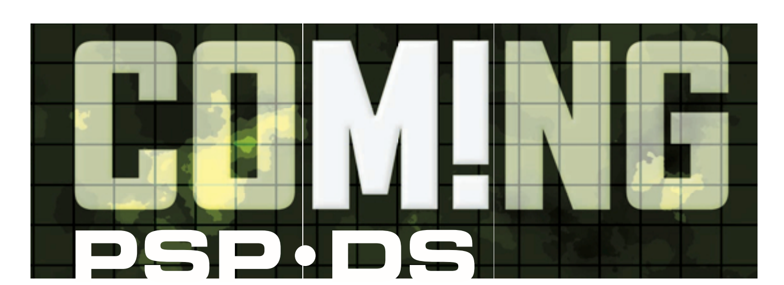
360 Der Delta Squad hat aufgerüstet. Mit neuen und dickeren Waffen sehen die Menschen dem letzten Gefecht entgegen.

System	**360**
Entwickler	**Epic Games, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Action**
Termin	**8. April 2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- mehr Waffen, mehr Spaß!
- die Geschichte um Marcus Fenix und seine Kameraden geht zu Ende – nur wie?
- neue Gegnertypen, dich sich im Kampf verändern und auf Deckung reagieren
- Vierspieler-Koop – da ist Action garantiert

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ob das Spiel in Deutschland erscheint?

FAZIT » Würdiger Abschluss der knallharten Action-Trilogie: Falls es "Gears of War 3" auf wundersame Weise nach Deutschland schafft, können wir uns auf ein Grafikfeuerwerk erster Güte freuen.



SPIELE-TERMINE						HANDHELD
	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP		3. Quartal
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS	3. Quartal
	Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesenrennen	Kiddinx	Simulation		DS	2010
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS	2010
	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS	Oktober
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS	4. Quartal
	Dragon Ball: Origins 2	Namco-Bandai	Action		DS	3. Quartal
	Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies	Square Enix	Rollenspiel		DS	3. Quartal
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS	2. Quartal
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP		2. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	2010
S.39	Fullmetal Alchimist: Brotherhood	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PSP		2010
	GeoMaster	Tivola	Denken		DS	Juni
	God Eater	Namco-Bandai	Action	PSP		2010
S.39	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP		2010
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel		DS	2010
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure		DS	2010
	In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.	Musik		DS	Juni
	K11 – Kommissare im Einsatz	Seven One	Adventure		DS	Juni
	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure		DS	25.6.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS	3. Quartal
	Mega Man Zero Collection	Capcom	Action		DS	Juni
S.62	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	Action-Adventure	PSP		17.6.
NEU	My Sims Sky Heroes	Electronic Arts	Action		DS	4. Quartal
	Popstars	F + F Distribution	Simulation		DS	3. Quartal
NEU	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PSP		2010
	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS	2. Quartal
S.73	Rooms: The Main Building	Nintendo	Denken		DS	4.6.
	Scribblenauts 2	Warner	Geschicklichkeit		DS	3. Quartal
	Sherlock Holmes and the Mystery of Osbourne House	Deep Silver	Adventure		DS	2. Quartal
	Sports Island	Konami	Sport		DS	3. Quartal
UPDATE	Star Wars – The Force Unleashed 2	LucasArts	Action	PSP	DS	26.10.
	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	Sport		DS	1.7.
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS	2010
	Tour de France Saison 2010	Koch Media	Simulation	PSP		3. Quartal
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PSP	DS	17.6.

God of War: Ghost of Sparta

2010 • Action-Adventure • PSP



Nach dem erfolgreichen "Chains of Olympus" beehrt Kratos erneut Sonys portable Konsole und hat mit "Ghost of Sparta" bereits sein zweites Abenteuer im Jahre 2010 zu bestehen. Für die Entwicklung verantwortlich sind wieder die kreativen Köpfe von Ready at Dawn, die auch schon mit dem PSP-Vorgänger gute Arbeit abgeliefert haben. "Ghost of Sparta" schildert die Story zwischen den ersten beiden "God of War"-Teilen. Wer sich jetzt fragt, was denn so Wichtiges zwischen den beiden Spielen passiert sein soll, der ist genau so erstaunt wie wir. Immerhin wird der grimmige Spartaner am Ende von Teil 1 Kriegsgott und ist es immer noch zu Beginn von Teil 2. Laut Sony muss Kratos den Göttern aber seine Würdigkeit beweisen und sich erneut seinen Albträumen stellen. Ihr werdet mehr über Kratos' Famile, seine Narbe und seine Tätowierung erfahren. Wir hoffen auf nähere Informationen auf der E3 oder spätestens auf der gamescom. Bis dahin könnt Ihr ja noch eine Runde "God of War III" einlegen und die Götter das Fürchten lehren.



Fullmetal Alchemist: Brotherhood

Juni • Beat'em-Up • PSP

Genretechnisch scheint es bei Anime-Umsetzungen von Namco-Bandai keine Diskussionen zu geben. Egal welche Vorlage: Beat'em-Up – und der Käse ist gegessen! Bei "Dragon Ball" und "Naruto" klappt das ja auch. Dass die Serie um Edward Elric, den tragischen "Fullmetall Alchemist", wesentlich mehr zu bieten hat als die kampflastige Konkurrenz, scheint keine Rolle zu spielen. Sei's drum. Geschlägert wird in Hiromu Arakawas Industrialisierungs-Drama schließlich auch und die weitläufigen 3D-Arenen des PSP-Teamprüglers zur neuen Serie "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" fangen deren grafischen Stil gekonnt ein. Als agil herumspurtende Cel-Shading-Modelle stürzen sich Edward und sein nur aus einer Rüstung bestehender Bruder Alphonse in wilde Martial-Arts-Gefechte. Jeder Sieg wird mit Erfahrungspunkten belohnt, die Ihr in alchemistische Attacken investiert. Als Gegner fungieren bekannte Figuren wie Scar, Roy Mustang oder die Homunculi-Bande, alle mit Special Moves ausgestattet, welche Fans der Serie bekannt vorkommen dürften. Spektakuläre Combos und Team-Attacken gehen flott von der Hand. Auf Wunsch treffen sich bis zu vier Spieler in Ad-hoc-Matches.







VANQUISH

Platinum Games schickt nach "Bayonetta" den nächsten Brecher an den Start – wir haben das "Gears of War auf Speed" gespielt.

Zu behaupten, "Vanquish" hätte unser Herz schon mit der allerersten Szene erobert, wäre so vermessen wie unprofessionell. Und doch beweist bereits die erste Einstellung eindrucksvoll, dass das Entwicklerstudio Platinum Games weiß, wie es Nerds glücklich macht: Sam, der Held des Spiels, rutscht in eine Deckung, verharrt dort für wenige Sekunden und zündet sich – unbeeindruckt vom prasselnden Kugelhagel – eine Zigarette an. Dann schnippt er den Glimmstengel in Richtung eines Gegners und schnellt im gleichen Moment aus der Deckung. Auf Knopfdruck wird die Zeit verlangsamt, Sam flankt elegant über die Mauer. Wie im Auge des Sturms verharrend, liegt sein gepanzerter Adoniskörper waagerecht in der Luft, während er ein ganzes Magazin in den Feind entlädt. Eine augenzwinkernde Hommage, gleichermaßen gerichtet an John Woo, den Meister des Zeitlupen-Kinos, sowie an Solid Snake, Grand-Seigneur des Schleichspiels und bekennenden Raucher.

Den Rest der Präsentation, die wir in München bei Sega Deutschland erlebten, überspringen wir – schließlich durften wir danach selbst zum PS3-Pad greifen; wir haben das gut 20-minütige Demolevel von "Vanquish" gleich dreimal hintereinander absolviert. Warum? Weil die Third-Persion-Action nicht nur stark aussieht, sondern auch in dieser frühen Version schon so flott von der Hand geht wie das Hack'n'Slay "Bayonetta".

Außerdem wollten wir herausfinden, ob auch wir nach der Aufwärmphase so lässig übers Schlachtfeld tanzen können wie ein Sega-Angestellter, der die Demo jeden Tag einem anderen Pressevertreter vorführt. Zudem wagten wir uns beim dritten Anlauf an den Hard-Modus – bekanntlich gehören Platinum-Spiele ja nicht zu den leichten Vertretern ihrer Zunft.

Worum geht es in "Vanquish"? In naher Zukunft bringt die russische Föderation die erdnahe Raumstation SC01-Providence unter ihre Kontrolle und greift die Westküstenmetropole San Francisco an. Der Spieler schlüpft in die Haut oder besser gesagt die Rüstung von Sam, einem Angestellten des DARPA-Konzerns. "Metal Gear"-Fans horchen erneut auf, auch hier spielt die – übrigens auch in der 'echten' Welt existierende – Rüstungsfirma eine Rolle. Natürlich liegt es an Sam, dem Treiben der digitalen Bolschewiki ein Ende zu setzten. Warum er auf seiner Rettungsmission aber vornehmlich Blechkübel über den Haufen ballert, ist uns noch nicht so recht klar.



PS3 Praktisch: Auch an der schmalen Kante einer Wand könnt Ihr in Deckung gehen.

Turbo-Boost

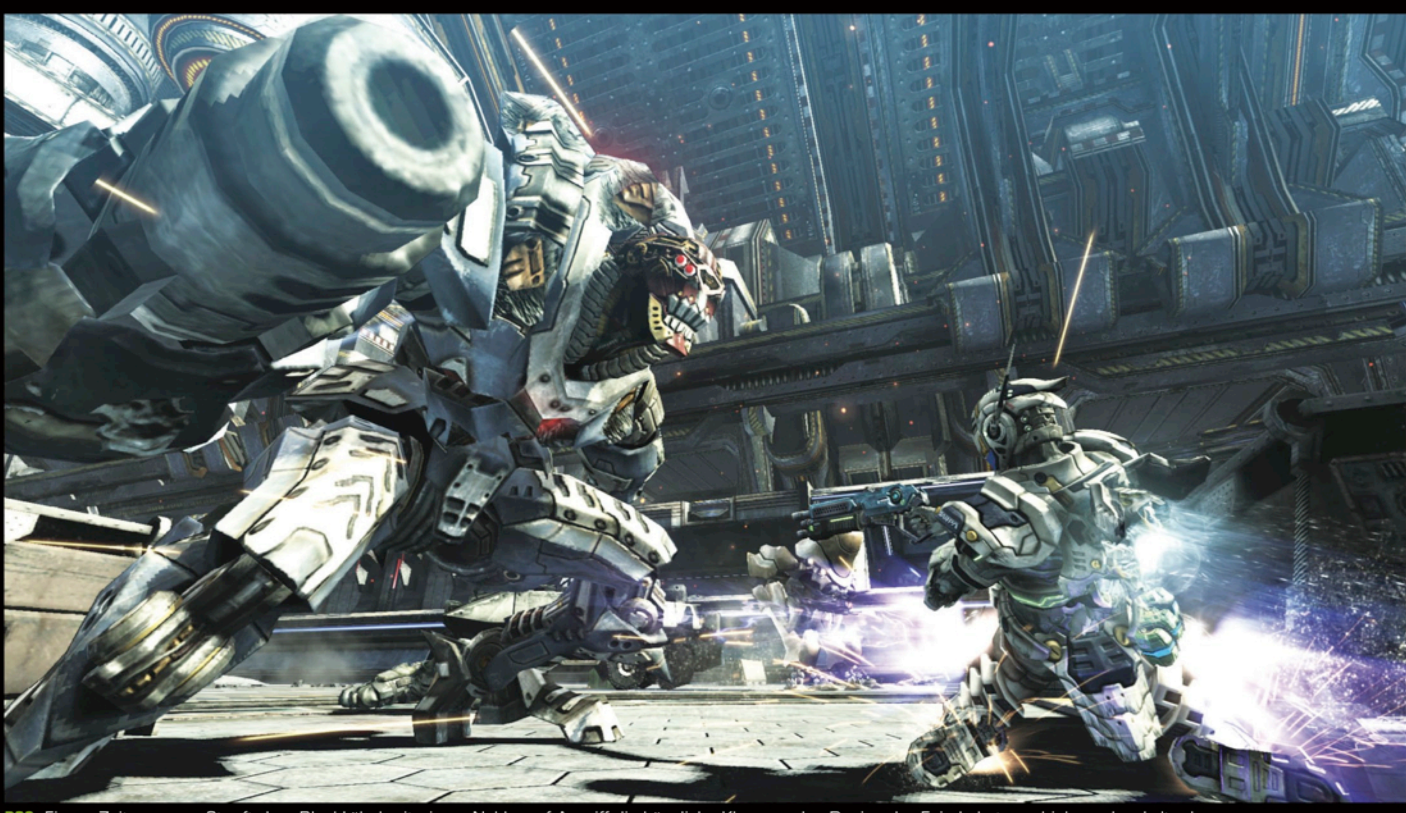
Während der ersten Minuten mit "Vanquish" verinnerlichen wir die Spielmechanik: "Gears of War" im Nippon-Style und auf Speed trifft den Nagel auf den Kopf. Sam geht auf Knopfdruck hinter allerlei Levelinventar in Deckung, schnellt daraus hervor und ballert aus der Third-Person-Sicht bzw. aus einer näheren Zoom-Ansicht ganze Heerscharen aggressiver Feinde über den Haufen. Im Gegensatz zu Marcus Fenix wird Sam am Rand einer Deckung keine 'Sprinte zur nächsten Wand'-Alternative angeboten, dafür lässt Euch ein Düsenantrieb an Sams Beinen wie ein Derwisch übers Schlachtfeld fegen. Das 'Per-Raketenantrieb-auf-den-Knien-Rutschen' hört sich nicht sonderlich cool an (und mutet anfangs auch etwas belämmert an) – in spielerischer Hinsicht ist das Mehr an Geschwindigkeit aber Euer Trumpf.

Denn obwohl Sam in der Demo stets in Begleitung einiger dick bewaffneter Muskelmänner unterwegs war, fühlten wir uns nicht als Teil eines Teams, sondern wie die ultimative Superwaffe einer Armee, die den Feind im Alleingang auseinandernimmt. Dessen Übermacht traten wir bislang mit zwei verschiedenen MGs, einer Shotgun und zwei Granatentypen gegenüber; die Waffe wechselt Ihr nicht wie sonst, in dem Ihr sie ins Halfter packt – Sams Hightech-Knarre baut sich auf Wunsch in Sekundenbruchteilen in ein anderes Mordwerkzeug um.

Nachdem wir die ersten Feindwellen ganz bieder aus der Ferne und mit stetem In-Deckung-Gehen



PS3 Nach einem Ausweich-Hecht verharrt Sam stets in tiefer Schussposition.



PS3 Fieser Zeitgenosse: Stopft dem Blechkübel mit einem Nahkampf-Angriff die hässliche Klappe – das Design der Feinde hat uns bislang eher kaltgelassen.

eliminiert hatten, packte uns die Lust am stylischen Kämpfen: In der Zoom-Ansicht aktivieren wir die Slow-Motion und flanken über die Deckung, der Zeitfluss wird zum zähen Strom und Sams Knarre spuckt – von einem gedämpften Rat-tat-tat-tat begleitet – eine tödliche Salve nach der anderen; dank der verlangsamten Zeit gehen Headshots sogar locker von der Hand, wenn Ihr lässig auf den Knien rutscht. Praktischerweise ist Sam auch im Nahkampf eine Wucht. Mit vollem Tempo springt er vor seinem Gegner in die Luft und katapultiert ihn mit einem Doppeltritt gegen die Brust einige Meter durch die Luft – natürlich nicht, ohne vor der Landung noch einen trockenen Schuss aus der Shotgun abzugeben. Der "Vanquish"-Held ist nicht ganz so sehr Selbstdarsteller wie Lady Bayonetta, hat aber auch lange in Coolness gebadet.

Der erste massiv überdimensionierte Gegner in Form eines bemannten zweibeinigen AT-ST-Verschnitts entpuppt sich als Glücksfall für Sam: Nachdem wir den Steuermann aus der Kanzel geballert haben, schwingen wir uns selbst hinters Steuer (und das großkalibrige Bord-MG) des Stahlstampfers und heben eine Roboterstellung aus. Just als eine kurze Cutscene die – frappierend an "Halo" erinnernde – Landung feindlicher Nachschubtransporter ankündigt, nehmen wir Platz an dem Geschütz der eben eroberten Stellung und erleben eine futuristische Version der Anfangsszene aus "Der Soldat James Ryan". Noch während sich »

"Wir wollten Euch einen Roboterhund zur Seite stellen – das kam aber nicht gut an."

Platinum Games' Entwickler-Prominenz in Gestalt von Director Shinji Mikami ("Resident Evil", "Resident Evil 4", "P.N. 03") und Producer Atsushi Inaba ("Okami", "Mad World", "Bayonetta") haben mit uns über ihr neues Projekt gesprochen.

M! Games: Kurz nachdem die ersten Bilder von "Vanquish" durchs Internet geisterten, verglich die Spielergemeinde den Anzug des Hauptcharakters mit dem des Master Chief. Stören Sie sich daran?

Mikami: Meiner Meinung nach ist Sams Anzug viel schlanker als der vom Master Chief. Wir hatten "Halo" während der Designphase nämlich ganz und gar nicht im Hinterkopf. Wenn ich also höre, dass das Ergebnis diese Reaktionen hervorruft, dann enttäuscht mich das in der Tat.

Der medienscheue "Resi"-Großmeister: Shinji Mikami.

Wird sich der Held bzw. sein Anzug im späteren Spielverlauf verwandeln können – in einen Mech oder vielleicht gar einen Kampfjet?

Mikami: Zunächst wollten wir den Anzug tatsächlich mit einer Art Roboterhund samt diverser Verwandlungsformen kombinieren. Der Blech-Wauwau kam jedoch nicht sonderlich gut an, deshalb haben wir ihn wieder herausgenommen. Natürlich fielen dann auch die anfangs angedachten Transformationen des Hundes der Schere zum Opfer.

Obwohl in der Zukunft angesiedelt, behandelt "Vanquish" doch eine weitaus realistischere Konfliktsituation (USA vs. Russland) als Eure vorigen Spiele wie etwa "Bayonetta" oder "Okami". Hat dieses Szenario konkrete Auswirkungen auf die Herangehensweise an "Vanquish"?

Inaba: Ich trenne da ganz klar – "Vanquish" ist ein Science-Fiction-Spiel und grenzt sich damit vom Terminus 'Szenario aus der echten Welt' ab. Ich denke, dass ein Spiel, welches auf realen Ereignissen und Kriegen – egal ob aus Vergangenheit oder Gegenwart – basiert, ein hohes Maß an Mut erfordert; außerdem bestehen dann sehr enge kreative Grenzen, wenn man sich auf Ereignisse aus der realen Welt bezieht. Wenn ich es aber für notwendig erachte, beim Erschaffen eines neuen Spiels in genau dieses Gebiet vorzudringen, dann werde ich auch nicht zögern, diesen Schritt zu tun.

Sämtliche Platinum-Games- und Clover-Titel der letzten Jahre wurde von Fachpresse und Spielern hoch gelobt. Was ist verantwortlich für diese gleichbleibend hohe Qualität?

Inaba: Das ist fast, als ob man einen Sternekoch nach seiner geheimen Zutat fragt. Zweifellos sind "Mad World" und "Bayonetta" das Ergebnis der Erfahrung, die unser Team angesammelt hat. Mehr noch als das – so denke ich – ist der Stolz verantwortlich, den die Mannschaft an den Tag legt, wenn sie versucht etwas zu erschaffen, das das Siegel 'Platinum Games' verdient.

Bei "Infinite Space" wiederum, welches in Zusammenarbeit mit dem externen Entwicklerstudio Nude Maker entstand, war das Format des erfahrenen Game Directors Hifumi Kouno sicher ein entscheidender Faktor für die Qualität des Spiels.

Hat schon mit dem Wolf getanzt: Atsushi Inaba.



PS3 So sieht es aus, wenn Sam auf den Knien übers Schlachtfeld rutscht.

PS3 "Vanquish" spart nicht mit Blur-Effekten – u.a. bei Sams Tritt vor die Brust.

die Frachterklappen öffnen und die Schusslinie auf die fragile (Roboter-)Fracht freigeben, eröffnen wir das Feuer und putzen den Nachschub selbst auf der höchsten Schwierigkeit im Nu vom Bildschirm. Erst als deren Vorgesetzter (= Bossgegner) die Bühne betritt, sehen wir den Game-Over-Bildschirm. Die Angriffe einer monumentalen Blechspinne pulverisieren unsere Deckung und degradieren – spätestens jetzt – Sams Kollegen zu bloßen Statisten; die dicke Energieleiste des Monsters müssen wir allein leeren. Nun kommt eine interessante Eigenheit beim Waffen- und Munitionssystem zum Tragen: Habt Ihr z.B. 500 Schuss MG-Munition dabei und sammelt ein weiteres volles Magazin auf, dann bleibt die verfügbare Schusszahl zwar bei 500, jedoch erhöht sich der angerichtete Schaden der Kugeln. Wer z.B. beim Boss früh alle Munitionskisten plündert, verfügt also über vielfache Durchschlagskraft – Schüsse, die ihr Ziel verfehlen, schmerzen dann aber doppelt und dreifach.

> Spielt eine Sci-Fi-Version der "Soldat James Ryan"-Anfangsszene nach!

In seiner zweiten Verwandlungsphase dreht der Schurke, der plötzlich ein turmhoher Roboter ist, am Rad: In bester "Bangai-O"-Manier füllt er den Schirm mit einer Heerschar Miniraketen oder feuert aus einem gigantischen Laserauge.

Wir kontern, indem wir die plump per Leuchtfarbe markierten Schwachstellen an den Gelenken unter Beschuss nehmen – dann öffnet sich für wenige Sekunden die Brust und der verwundbare Kern kommt zum Vorschein. All das ist wenig überraschend, dafür fetzig inszeniert – als wir in einer kurzen Quick-Time-Event-Szene einer Rakete in lässigem "Devil May Cry"- oder "Ninja Blade"-Stil ausweichen und sie zu ihrem Absender zurückschicken, schießt es uns erneut ins Gedächtnis, dass hier die "Bayonetta"-Macher (plus "Resi"-Erfinder Shinji Mikami) am Werk sind.

Unser erstes Fazit fällt positiv aus: Dem etwas unspektakulären Charakterdesign und der noch zu geringen Schwierigkeit zum Trotz, fesselt die Mischung aus japanischer Perfektion und westlichen Spielelementen an den Schirm – vor allem mit ihrer Leichtigkeit, Eleganz und Geschwindigkeit, die wir so in noch keinem Third-Person-Shooter gesehen haben. *ms*



PS3 Sperrfeuer! Eure hünenhaften Kollegen leisten im Kampf bisher nur durch das Ablenken der Feinde wirkliche Hilfe.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- flüssige Action
- cleveres Munitionssystem
- wuchtige Präsentation
- sehr präzise Steuerung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- bislang nur Roboterfeinde
- kein Deckung-zu-Deckung-Manöver

FAZIT » Großes Krach-Bum-Peng-Kino mit rasanten Schießereien und coolen Zeitlupen-Einlagen – wir hoffen, dass die Adaption des Kalter-Krieg-Szenarios und das etwas gewöhnliche Design noch an Originaliät zulegen.

GAME GEAR

Erschienen:	1990
Startpreis:	ca. 300 DM
Hersteller:	Sega
Verkaufte Geräte:	ca. 3 Millionen
Spiele:	ca. 350

Technik: Wie sehr der Game Gear technisch dem Master System gleicht, sieht man am 'Master Gear'-Adapter. Dieses Zubehör wird in den Modulschacht gesteckt und ermöglicht das Einstöpseln handelsüblicher Master-System-Cartridges. Allerdings ist zu beachten, dass der Bildschirm nur eine Auflösung von 146 x 160 Pixel besitzt – insofern sind textlastige Spiele kaum genießbar. Wer speziell für den Z80A basierten 8-Bitter programmiert, beachtet nicht nur die verminderte Auflösung, sondern nutzt auch die größere Farbpalette (4.096 statt 64 Nuancen). Dem Mitbewerber Game Boy ist der Game Gear haushoch überlegen. Es dauert fast zehn Jahre, bis zur Jahrtausendwende der Game Boy Advance erscheint und erstmals ein Handheld deutlich die Leistungsdaten des Game Gears übertrifft.

Marktbedeutung: Als Sega den Game Gear ausliefert, stehen die Sterne gut für den Sonic-Konzern, denn das Mega Drive entwickelt sich weltweit zur Erfolgsgeschichte. Was liegt also näher, dem Konkurrenten Nintendo auch die Marktdominanz im Handheld-Bereich zu entreißen. Aus technischer Sicht glückt der Angriff – Farb-Display statt schwarz-weißer Optik, sanftes Scrolling, größerer Bildschirm. Auch die Spielepalette macht zunächst einen ordentlichen Eindruck, konvertiert Sega doch zahlreiche Titel des Master Systems schnell und schnörkellos. Sogar die Fremdanbieter, zumindest die westlichen, schließen den Taschenspieler ins Herz. Doch die technische Nähe zum Master System ist Segen und Fluch zugleich. So fehlen eigenständige und innovative Spiele, die auf das Handheld-Format zugeschnitten sind. Die pure Masse an guten und vielfältigen Modulen für den Game Gear sorgt zwar für volle Regale in den Kaufhäusern, entflammt aber keine Liebe zwischen Handheld und Zielgruppe – die ist weiterhin mit dem Game Boy glücklich. Auch deshalb, weil der Game Gear viel zu groß ausfällt und der Batteriehunger zu ausgeprägt ist – zwei Totschlagargumente für portable Geräte. Sega holt sich mit dem Game Gear zwar keine blutige Nase und schlägt Ataris Lynx in die Flucht, kann den Game Boy aber zu keiner Zeit gefährden.

Spiele: Da der Game Gear auf den technischen Spezifikationen des Master Systems basiert, dauert es nicht lange, bis viele bekannte Spiele in nahezu unveränderter Form für den Game Gear erscheinen. Das muss bei "Sonic", "Wonder Boy" und Disney-Jump'n'Runs im Grunde nicht negativ sein, behindert aber das Nachdenken über Spielkonzepte, die spezielle Handheld-Bedürfnisse erfüllen. Es gibt viele gute Spiele für den Game Gear, aber wenig innovative. Auch glänzen die westlichen Fremdanbieter eher mit Umsetzungs-Schnellschüssen bewährt-bescheidener Master-System-Lizenzen, aus Japan kommt neben ein paar Rollenspielen wenig. So freuen wir uns über oben genannte Serien, auch die beiden neu entwickelten "Shinobi"-Titel seien empfohlen, prickelnde Exklusiv-Titel sind jedoch rar.

Sammelsurium: Sega folgt Nintendos gutem Game-Boy-Beispiel und verzichtet beim Game Gear auf Regionalsperren. Insofern können wir die zahlreichen Japan- und USA-exklusiven Titel problemlos zocken – gerade Rollenspieler sagen Danke, weil das europäische Angebot von Lizenztiteln und Hüpfspielen geprägt ist. Mit Zubehör hält sich Sega zurück, nur der TV-Tuner wird mit einem gewissen Elan vermarktet. Eine Lupe hier, eine Tragetasche dort – mehr gibt es aus Sammlersicht nicht abzustauben, abgesehen vom inoffiziellen 'Master Gear'-Konverter. Wer jedoch den Blick nach Japan richtet, findet einige exklusive Game-Gear-Modelle. Diese sind optisch bestimmten Themen gewidmet (z.B. Coca-Cola, Virtua Fighter Kids) und recht selten. Ein typischer schwarzer Game Gear ist ab 30 Euro zu haben (Sound checken!), die meisten Spiele gibt es für bescheidene 5 bis 10 Euro.





Technik-Gimmicks für Europa: Das Multi-TV-Set kombiniert Spielspaß ("Sonic" liegt bei) mit Fernsehgenuss dank TV-Tuner.



In Japan stellt Sega "Columns" in den Fokus. Man hofft, mit der hauseigenen Knobelei ähnlich erfolgreich zu sein wie der Game Boy dank "Tetris".







Sämtliche Sondereditionen des Game Gears erschienen nur in Japan. Während die weiße (hier mit TV-Tuner) nicht besonders selten ist, muss man nach der Coca-Cola- und der "Virtua Fighter Kids"-Variante länger suchen – und natürlich mehr bezahlen. Um die 100 Euro sind fällig.

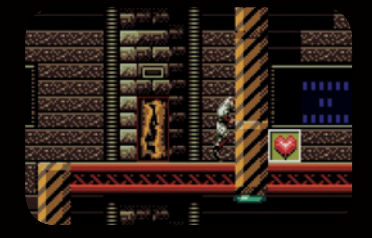
Serien!

Fortsetzungen, die den Game Gear geprägt haben.

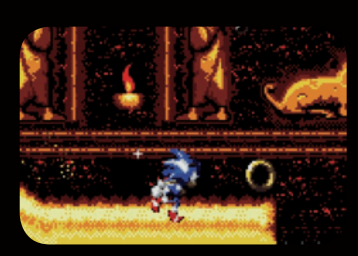


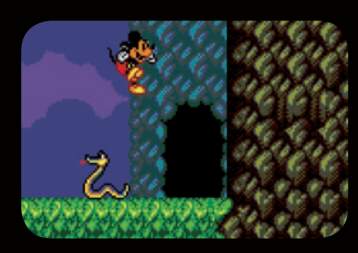




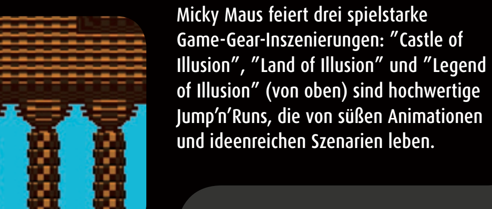
Keine lieblosen Konvertierungen: Die beiden Handheld-Fassungen von "Shinobi" greifen die besten Elemente der Vorlagen auf und mixen sie zu zwei eigenständigen Action-Episoden mit exklusiven Levels und Gegnern.





Micky Maus feiert drei spielstarke Game-Gear-Inszenierungen: "Castle of Illusion", "Land of Illusion" und "Legend of Illusion" (von oben) sind hochwertige Jump'n'Runs, die von süßen Animationen und ideenreichen Szenarien leben.





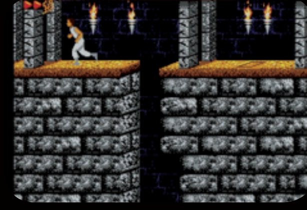

Das Sega-Maskottchen pflegt eine innige Beziehung mit dem Game Gear und besucht das Handheld neunmal. Während die Adaptionen des Originals ("Sonic 1, 2") gefallen, sollte man von manchen Spin-offs (z.B. "Sonic Labyrinth") die Finger lassen. Von links oben nach rechts unten ("Sonic..."): 1, 2, Blast, Chaos, Drift, Drift 2, Labyrinth, Spinball, Triple Trouble.

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.

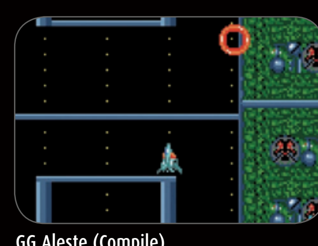

Aerial Assault (Sega)


Indiana Jones... Last Crusade (US Gold)


Prince of Persia (Domark)

Special!

Diese (guten) Spiele sind ausschließlich in Japan erschienen.


GG Aleste (Compile)


Buster Ball (Riverhillsoft)


Galaga '91 (Namco)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Leider nicht in Europa – das einzige "Mega Man" für Game Gear.



Eines der letzten und teuersten Module für den Game Gear.



Eine der selteneren "Sonic"-Episoden, die erst 1996 erscheint.



Heute noch geschätztes Action-Highlight der 8-Bit-Zeit.


Der analoge TV-Tuner ist heute nahezu nutzlos und bereits für wenige Euro zu bekommen.



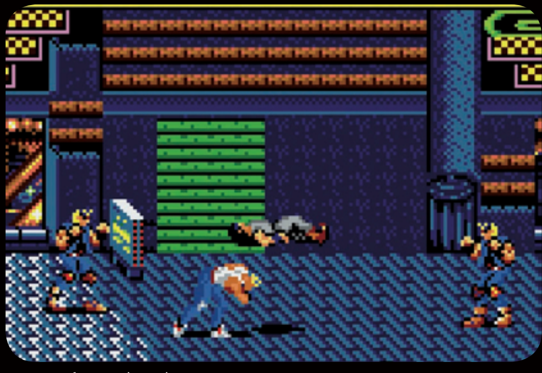
Tolles Spiel, gute Umsetzung: "Klax" ist nicht selten, aber begehrt.

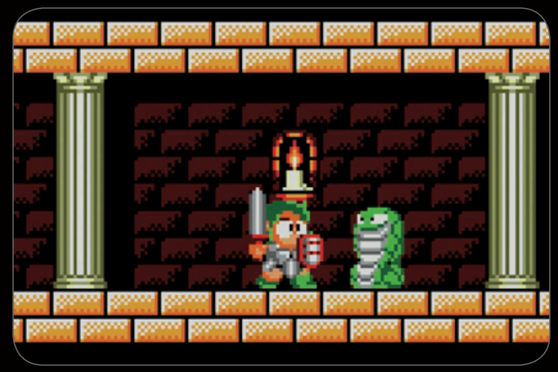


Mit dem Master-Gear-Converter zockt Ihr sämtliche Master-System-Spiele auf dem Game Gear.

Spielen!

10 Spiele für den Game Gear, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.

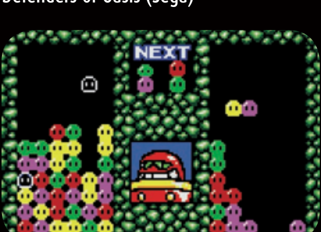

Streets of Rage (Sega)


Wonder Boy: The Dragon's Trap (Sega)


Crystal Warriors (Sega)


Defenders of Oasis (Sega)


Lucky Dime Caper (Sega)



Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Sega)


Power Strike II (Sega/Compile)


Shining Force: The Sword of Hajya (Sega)



World Class Leaderboard (Sega)



Super Columns (Sega)



Spider-Man (Flying Edge)


Superman: The Man of Steel (Virgin)


Panzer Dragoon Mini (Sega)

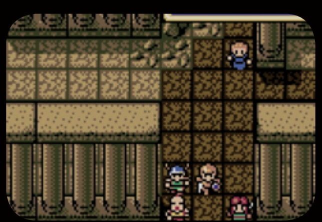

Shining Force Gaiden: Final Conflict (Sega)



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit einem…

Splitscreen

Im Zeitalter der Vernetzung gehört es zum guten Ton, dass ein Videospiel eine Online-Anbindung bietet und möglichst viele Spieler via Internet gegeneinander antreten lässt. Multiplayer-Optionen sind gern gesehen, mit der steigenden Popularität von Xbox Live & Co. drohte aber eine lokale Spielvariante zu verschwinden – der Splitscreen. Technisch ist dieser aufwändig, schließlich soll dabei auf einem Bildschirm das gleiche Geschehen mehrfach angezeigt werden, ohne dass Qualitätseinbußen den Spielspaß mindern. Dieser Herausforderung stellen sich seit den PS2-Tagen immer weniger Entwickler, in den letzten Monaten bemerken wir aber ein Umdenken: Schwergewichte wie "Modern Warfare 2" oder "Blur" lassen gleich vier Zocker vor einer Glotze zu, das explosive Grafikfeuerwerk "Split/Second: Velocity" bringt es immerhin auf den Standard-Zweier.

Der geteilte Bildschirm existiert bereits seit den Anfangstagen der Videospiele. Wann genau er das erste Mal auftauchte, ist allerdings nicht so eindeutig – das hängt auch davon ab, wie man "Splitscreen" definiert. Gehen wir davon aus, dass damit abgetrennte Spielbereiche gemeint sind, in denen die Tätigkeit eines Zockers die des anderen nicht unmittelbar beeinflusst, führt die Spur ins Jahr 1973: Beim Taito-Automaten "Astro Race" geht es darum, ein Raumschiff durch ein Asteroidenfeld nach oben zu steuern – wer am Ende der Zeit öfters ins Ziel kommt, hat gewonnen. Eine vertikale Linie trennt den Aktionsbereich der Konkurrenten, der Spielausschnitt bewegt sich aber noch nicht unabhängig. Das passiert erstmals 1977 beim Atari-Arcade-Titel "Drag Race": In dem beschleunigen zwei Fahrer gefühlvoll ihre PS-Monster, die dann über den Asphalt flitzen – grafisch durch flottes Scrolling der Begrenzungspfosten signalisiert. Auch das Konsolen-Debüt des Splitscreens geht auf das Konto der uramerikanischen Motorsport-Variante: David Crane schickt 1980 mit "Dragster" einen schamlosen Klon des Automaten auf dem Atari VCS an den Start.

Den Durchbruch schafft die Bildteilung mit dem Aufstieg der Heimcomputer: In "Spy vs. Spy" hetzen die beiden Cartoon-Spione 1984 auf dem C64 frei durch ein Haus, ohne Splitscreen wäre das 'Hasch mich'-Konzept nicht vernünftig realisierbar gewesen. Ein Jahr später sausen Rennspieler bei "Racing Destruction Set" isometrisch und in "Pitstop 2" hinter dem Auto über die Piste. Die breite Masse nimmt von den Möglichkeiten, die ein geteilter Bildschirm bietet, dank eines namhaften SNES-Titels Notiz: Der Spaßraser "Super Mario Kart" (1992) gönnt Solospielern zwar nur die Hälfte des Bilds (unten gibt es lediglich eine Streckenkarte zu sehen). Geht in der unteren Hälfte ein zweiter Fahrer an den Start, steigt das Spaßometer aber rapide. Den Popularitätshöhepunkt erreicht der Splitscreen mit dem Nintendo 64: Dank der von Haus aus vorgesehenen Möglichkeit, vier Controller anzustecken, bieten eine Menge Spiele wie die Bond-Ballerei "GoldenEye" oder "Mario Kart 64" ein viergeteiltes TV-Bild. *us*

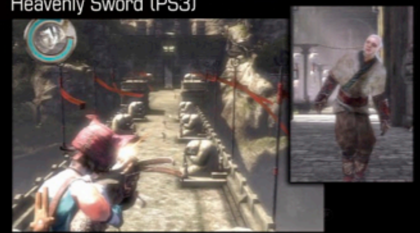


1973: "Astro Race" (Arcade) teilt zwei Spielern jeweils eine Bildschirmhälfte zu – gescrollt wird noch nicht.

1977: Bei "Drag Race" (Arcade) bewegt sich erstmals auch die Fahrbahn unabhängig vom anderen Fahrer.

Teilzeit-Teilung: Situationsabhängige Splitscreens

Heavenly Sword (PS3)



An einigen kritischen Stellen teilt sich das Bild nach "24"-Art in einzelne Sichtbereiche auf.

Lego Indiana Jones 2 (360)



Die flexible Bildtrennung wird aktiv, wenn sich die Helden zu weit voneinander entfernen.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.



Spy vs. Spy (C64) …erlaubt unabhängiges Spionieren

Die Sims (PS2) …setzt auf ungewohnte Diagonaltrennung

Blur (360) …bietet trotz Online-Trend Vierersplits

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

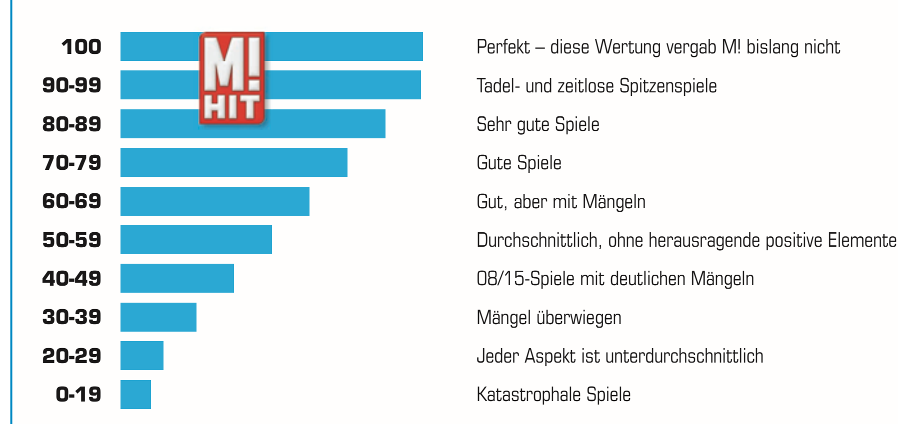
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



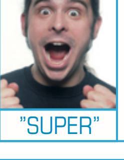
Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
Sehr gute Spiele
Gute Spiele
Gut, aber mit Mängeln
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
Mängel überwiegen
Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
Spielt zurzeit: **Alan Wake (360)**
Hört zurzeit: **Deftones – Diamond Eyes, Karnivool – Sound Awake**


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **Super Mario Galaxy 2 (Wii)**
Hört zurzeit: **Heaven Shall Burn – Invictus, As I Lay Dying – The...Rise**


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: **Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **Split/Second: Velocity (360), Red Dead Redemption (360)**
Sieht zurzeit: **die KiKa-Lounge**


"GUT"

Michael Herde
Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **MGS: Peace Walker (PSP)**
Hört zurzeit: **Peace-Walker-Soundtrack, Ov Hell – Underworld Regime**


"GEHT SO"

Tobias Kujawa
Experte für: **Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **UFC 2010 (PS3), FIFA WM 2010 (PS3)**
Hört zurzeit: **Dream Theater – A Change of...**


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: **Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Alan Wake (360), Halo: Reach Beta (360)**
Hört zurzeit: **Them Crooked Vultures**


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **Dragon Age: Origins (PS3), Alan Wake (360)**
Hört zurzeit: **VNV Nation – Judgement**

"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **MGS: Peace Walker (PSP)**
Sieht zurzeit: **The Ultimate Fighter – Staffel 11 (TV)**

Super Mario Galaxy 2

Wii Jump'n'Run 





Wii Weil der Stahlpanzer dieses Blechkopfs undurchdringlich ist, schraubt sich Mario mit dem neuen Bohrer-Item durch die Erde und attackiert den gläsernen Unterboden.

Einen Nachfolger zu einem hochgelobten Klassiker des Videospiels zu entwickeln, ist ohne Zweifel eine heikle Aufgabe: Zum einen ist die Erwartungshaltung in puncto frische Ideen sehr hoch, zum anderen beoachtet die Fangemeinde jedwede Änderung am bewährten Konzept mit Argusaugen.

Schon so manches renommierte Studio konnte den gesteckten Hoffnungen nicht vollends gerecht werden: Zum Beispiel hat das intelligente "Majora's Mask" weit weniger Freunde als der über alle Zweifel erhabene N64-"Zelda"-Erstling "Ocarina of Time". Auch gelten weder "The Two Thrones" noch "Warrior Within" als bester 128-Bit-Teil der "Prince of Persia"-Reihe, sondern die PS2-, GameCube- und Xbox-Premiere "The Sands of Time". Jüngst zeigten die weit auseinandergehenden Reaktionen auf den Einzelspieler-Modus von "Modern Warfare 2", dass selbst Infinity Ward nicht den Geschmack aller Fans des Vorgängers traf.



Wii Jetzt geht es den Piranha-Pflanzen an den Kragen: Schnappt mit Yoshis Zunge nach ihren Stängelhälsen und geht einige Schritte zurück, bis der Kopf abreißt.

Bei seinem Vorzeige-Maskottchen Mario umschiffte Nintendo diese Problematik in den letzten 15 Jahren geschickt: Man brachte pro Konsole einfach nur ein Klempner-Abenteuer auf den Markt – "Super Mario 64" und "Super Mario Sunshine" mussten ohne Nachfolger auf derselben Hardware auskommen. Beim Fall "Super Mario Galaxy" jedoch bricht Big N mit dieser Tradition, wohl auch, weil die im letzten Winter veröffentlichte 2D-Perle "New Super Mario Bros. Wii" mit knapp 15 Millionen verkauften Exemplaren voll ins Schwarze traf. Um das beschriebene Risiko eines enttäuschenden Nachfolgers möglichst niedrig zu halten, blieb das Spielprinzip fast gänzlich unangetastet, die einzige große Änderung hatte ihre Feuertaufe bereits vor vielen Jahren mit Bravour bestanden – Yoshi. Der süße Saurier ist bei jedermann beliebt und passt mit seinen Fähigkeiten wie Zappelsprung und Gegner-Verputzen hervorragend ins Konzept.

Oh, Peach wurde entführt!

Doch bevor wir uns eingehend mit den Auswirkungen des neuen Elements Yoshi befassen, einige Worte zum grundlegenden Spielablauf von "Super Mario Galaxy 2", schließlich soll es ja tatsächlich Zocker geben, die die Spaßgranate des Jahres 2007 verpasst haben. Weil Krötenkönig und Möchtegern Weltall-Herrscher Bowser sich mal wieder Marios Mädel krallt, nimmt der Hüpfspiel-Hero die Verfolgung auf. Fortan geht es kreuz und quer über die mal gewaltigen, mal niedlich-kleinen Planeten des "Galaxy 2"-Universums – nur wenn Mario genügend Sterne sammelt, kann sein Raumschiff das Versteck des Bösewichts erreichen. War im Vorgänger Euer Weltall-Crui-

MARIOS NEUE KOSTÜME: FELSIG-SCHWER UND LUFTIG-LEICHT

Mit dem Steinpilz (nein, nicht der zum Essen) verwandelt sich Mario in einen Minigolem. Auf Euer Kommando zieht er sich zu einer Felskugel zusammen, rollt einige virtuelle Meter durchs Level und pulverisiert alle Gegner, die ihm in den Weg kommen. Besonders bei stacheligen Feinden ist diese Fähigkeit Gold wert.



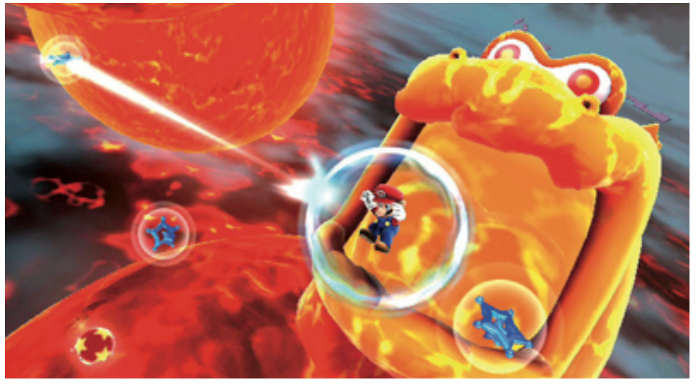
Das Wolkenkostüm sieht nicht nur charmant aus, sondern ist auch spielerisch ein Volltreffer: Per Remote-Wackler lasst Ihr unter Euren Füßen eine knuffige Plattform entstehen. Die Mini-Wölkchen, die Mario hinter sich herzieht, geben an, wie viele der drei Hüpf-Helfer (die Euch jeder Wolkenpilz spendiert) Ihr noch übrig habt.







Wii Auf dem Raumschiff der hilfsbereiten Lumas (links) lungern Figuren herum, die Mario auf seiner Reise getroffen hat – besonders sympathisch war uns der fette Lila-Luma, der wie eine aufgedunsene Variante von Patrick Star aus SpongeBob aussieht. Rechts seht Ihr die neue Oberwelt-Karte, auf der Ihr den nächsten Einsatzort wählt.





Wii Feuer und Eis: Um den gierigen Lavamäulern zu entkommen, zieht sich Mario mit dem Remote-Zeiger zu den blauen Sternen – dieses Feature kennen wir aus dem Vorgänger. Rechts zerstört Feuer-Mario Bowsers Schneeskulpturen – am rechten Bildrand seht Ihr den neuen Item-Würfel, der Euch immer wieder begegnet.

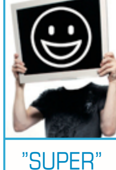
ser ein komplex aufgebauter Riesenraumer, reist Ihr nun auf einem drolligen Miniplaneten in Mario-Form durchs All – das nächste Ziel wählt Ihr auf einer herkömmlichen Oberwelt-Karte wie in "New Super Mario Bros. Wii". Betretet Ihr eines der zahllosen 3D-Jump'n'Run-Levels, ist je einer der 120 Sterne Euer Ziel.

Meist genügt es, den vorgegebenen Hüpfparcours unbeschadet zu überstehen, mitunter müsst Ihr aber Zusatzaufgaben erledigen: Sammelt sechs silberne Ministerne ein, seid schneller als ein Kontrahent oder erledigt innerhalb eines Zeitlimits alle Feinde. Marios Bewegungs- und Angriffsrepertoire blieb unverändert: Ihr springt, springt doppelt und dreifach, macht einen besonders weiten Rutsch- oder besonders hohen Rückwärts-Hopser oder stoßt Euch von der Wand ab. Im Kampf mit niedlichen Gumbas, wilden Wigglern, grimmigen Hammerbrüdern oder feurigen Lava-Schuften greift Mario zur Stampf- oder Drehattacke, harmlosen Feinden darf er natürlich auch ganz banal auf die Rübe hopsen. Wie im Vorgänger feuert Ihr mit der Remote aufgesammelte Sternensplitter auf die durchweg putzigen Gegner, um sie ins Torkeln zu bringen; dann gibt es von Mario automatisch einen Tritt, wenn Ihr ihnen nahekommt. Der große Clou von "Super Mario Galaxy" waren die kleinen Planeten und die damit verbundenen rasanten Perspektivenwechsel – der Klempner marschierte munter über sämtliche Kanten und turnte schon mal kopfüber auf einer Wiese herum oder ging sprichwörtlich die Wand hoch.

Das Spiel mit Schwerkraft und Perspektive treiben die Macher im zweiten Teil auf die Spitze: Die Levelkonstruktionen sind spätestens ab der dritten Welt noch verzwickter, die Kamerawinkel noch abgefahrener und die Auswirkungen der unterschiedlichen Gravitationszonen noch unmittelbarer. Sogar in einigen 2D-Abschnitten ändert sich die Schwerkraft je nach Eurer Position auf dem Schirm so clever, dass ein simpler rechtwinkliger Raum zum fordernden Hüpfparcours mutiert, der nicht nur gute Reflexe, sondern auch räumliches Vorstellungsvermögen und Mitdenken erfordert.

Reiseziele

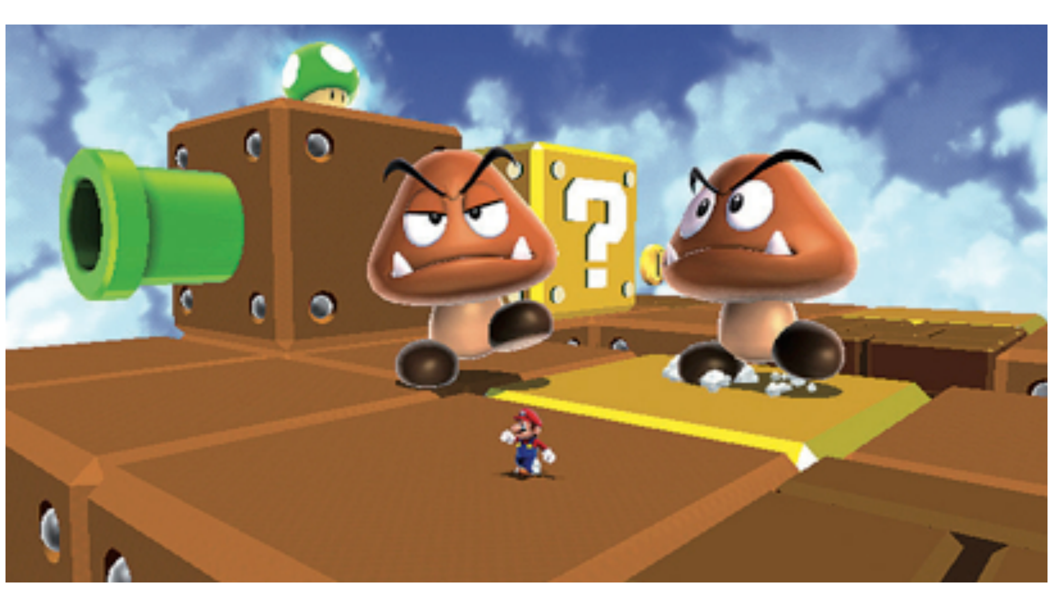
Auf seiner Odyssee durchs Weltall saust Mario über eisige Berghänge und durch feucht-fröhliche Wasser(fall)welten, erobert Sandpyramiden und Geistermonde, macht Honigwaben- oder Baumwipfel-Planeten unsicher und springt durch knallbunte Puzzle- sowie Süßigkeiten-Galaxien. Neben den be-



Tobias Kujawa

"SUPER"

Als "Mario"-Kritiker war ich anfangs skeptisch, ob mich der italienische Klempner diesmal in seinen Bann schlagen kann. Doch ich wurde angenehm überrascht: "Super Mario Galaxy 2" macht von Beginn an Spaß und die intuitive Steuerung geht selbst "Galaxy"-Neulingen wie mir leicht von der Hand. Der Schwierigkeitsgrad ist gut balanciert, gerade in den frühen Levels feierte ich rasch Erfolge und sammelte fix die ersten Sterne – dem Charme der kunterbunten Welten und dem Einfallsreichtum der Entwickler konnte ich mich nicht entziehen. Marios neues Abenteuer lebt von einem unglaublich abwechslungsreichen Spielablauf – die Vorfreude auf jedes neue Level und jede frische Idee werden mich lange vor den Fernseher fesseln.



Wii In der Gigagumba-Welt trefft Ihr auf riesige Fragezeichen-Blöcke und Röhren – die monströsen Gumbas sind harmlos.

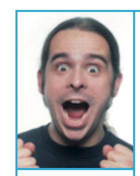


Wii Kegeln im Mario-Stil: In dieser Szene kugelt Ihr per Steinkostüm über eine galaktische Bowling-Bahn.

kannten Verwandlungen wie Feuermario, Geisterklempner, Sprungfeder-Italiener und natürlich der Biene Mario schlüpft unser Held neuerdings in ein luftig-leichtes Wolkenoutfit oder streift die tonnenschwere Felskluft über – mehr dazu im Infokasten auf Seite 50. Auffälligstes neues Item ist ein Bohrer, mit dem Ihr Euch durch die Erde und sogar quer durch ganze Miniplaneten schraubt – diese Fähigkeit geht ebenso wie alle anderen Aktionen äußerst intuitiv von der Hand. Die Entwickler benutzen Marios neuestes Gadget vorbildlich für kluge Denkaufgaben und turbulente Bosskämpfe.

Einige Levelkonstruktionen aus den Nintendo-Galaxien haben uns besonders beeindruckt: Das schon aus den 2D-Episoden bekannte Feature des Gegen-ein-Gitter-Schlagens, um auf die andere Seite von selbigem zu gelangen, klappt in 3D mittels Stampfattacke, führt zu irrwitzigen Kameraschwenks und kulminiert in einem packenden Bosskampf. Wenig rasant inszeniert, dafür umso malerischer geriet der Ausflug in eine mal zwei-, mal dreidimensionale Wolkenstadt, in der der Wind zu Eurem besten Verbündeten oder ärgsten Feind wird.

Nicht minder spannend sind Marios Hüpf-Eskapaden über abstrakte Klotz- und Balkenkonstruktionen vor dem Hintergrund des sternenübersäten Weltalls – per Remote-Schüttler klappt Ihr Plattformen um und versenkt so gefährliche Kettenhunde oder ebnet den Weg für Eure Durchreise. Manch früher Zwischen- oder Bossgeger glänzt zwar eher durch seine Niedlichkeit als durch sonderlich ausgefeilte Angriffsmuster, spätestens aber wenn Cheffe Bowser zum Tanz auf seinem Miniplaneten lädt, müsst Ihr Euer Ausweich- und Timing-Geschick unter Beweis stellen. Und weil Euch Nintendo ab Welt vier vor so manch hart zu knackende Geschicklichkeitsnuss stellt, bieten sie Euch im gleichen Atemzug ein dreistufiges Hilfesystem an – mehr dazu im Kasten links unten. Zudem aktiviert Ihr neuerdings fair verteilte Checkpoint-Fahnen oder mampft wie schon in Teil 1 manchen rot-gelben Pilz, um Marios Energie kurzzeitig von drei auf sechs Einheiten zu erhö-



"SUPER"

Matthias Schmid

Während der ersten Stunden hatte ich zwar jede Menge Spaß, ich war aber noch nicht vollends von den Socken: Manche Wiederverwertung aus dem Vorgänger (z.B. Juckreiz der Riesenbiene) störte mich, ebenso die spielerisch lahmen Abschnitte mit Blasebalg-Yoshi, obligatorische Tauchtouren oder der belanglose Ritt mit dem Paradiesvogel. Gerade, als ich auch noch meckern wollte, dass die Grafik auf keinen Fall besser, manchmal sogar grober als im Vorgänger ist, ergriff mich das Hüpfspiel-Fieber – bald jagte eine brillante Levelkonstruktion die nächste; in so mancher Welt steckt mehr Spiel gewordene Kreativität als im ganzen Portfolio eines 08/15-Entwicklers. Dass die Steuerung makellos funktioniert, nehme ich schon als gegeben hin – das ausgebufftte Spiel mit der Gravitation und die überraschenden Perspektiven-Wechsel ließen mich aber mehrfach jubeln. Perfekt dazu passt der erneut klasse Soundtrack – nett finde ich auch, dass auf dem Rücken von Yoshi gewohnte Percussion-Einlagen die Klänge untermalen. Ich bin mir sicher: Ich werde "Super Mario Galaxy 2" wie schon den Vorgänger mit Begeisterung so lange spielen, bis ich der Hüpfspiel-Wunderwelt auch das letzte Geheimnis entlockt habe.

NINTENDO HILFT EUCH

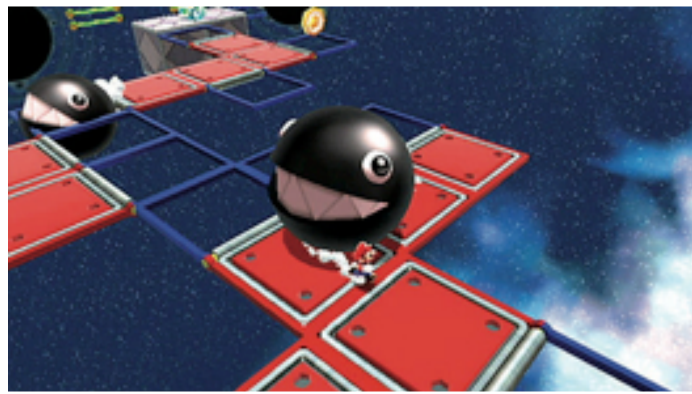
Wie schon in "New Super Mario Bros. Wii" kommt auch im zweiten "Galaxy"-Abenteuer Nintendos Hilfe-Funktion zum Einsatz. Auf die erste Stufe des Assistenten stößt jeder Spieler: Immer wieder findet Ihr in den Hüpflevels Schilder (großes Bild unten), die Euch auf Wunsch ein Tutorial-Video zeigen – so lernen Anfänger grundlegende Aktionen wie Dreh- oder Stampfangriff. Auf Luigi, die zweite Stufe der Ingame-Hilfe, stießen wir während unseres Tests nur sehr selten. Als wir uns bei einem Schalterrätsel ungeschickt anstellten, erschien eine Luigi-Silhouette, die uns zeigte, in welcher Reihenfolge die Schalter aktiviert werden müssen. Der Kosmo-Assistent (kleines Bild) ist schließlich die letzte Hilfestufe: Die aus Teil 1 bekannte Rosalina bietet Euch an, dass Mario von ganz allein zum Stern sprintet – nehmt Ihr das Angebot an, gilt der Stern zwar als geschafft, er schimmert jedoch bronzen.

Die Japan-Version (Bild oben) enthält eine Bonus-DVD mit Tutorial-Videos – ob die auch in der PAL-Fassung steckt, konnte uns Big N bis zum Redaktionsschluss nicht bestätigen.





Wii Auf dem Weg zu Bowsers Weltallfestung trifft unser Italiener diese dickköpfigen Panzertierchen – denen macht selbst Marios Drehattacke nichts aus.



Wii Um die Kettenhunde in die Weiten des Alls plumpsen zu lassen, springt Ihr hoch und schüttelt die Remote – dann klappen die roten Plattformen weg.





Wii Leucht-Yoshi in Aktion: Verdrückt eine gelbe Beere, damit ein runder Schimmer den bislang unsichtbaren Pfad erhellt – jetzt müsst Ihr schnell sein.



Wii "Super Mario Ball": Die Kugelroll-Levels steuert Ihr per vertikal gehaltener Remote.



Wii Klug gelöst: Wie im Vorgänger zeigen die roten Pfeile die aktuelle Gravitation an.

hen; natürlich frischen auch gesammelte Münzen die Klempner-Power wieder auf.

Weitere bekannte Features des Vorgängers geben sich die Klinke in die Hand: Ihr stopft gefräßige Gourmet-Lumas mit Sternensplittern voll, um neue Bonusgalaxien zu erschaffen, löst die Extra-Aufgaben der Müllroboter oder helft der trotteligen Toad-Truppe aus der Patsche – und so was nennt sich Leibgarde der Prinzessin! Des Weiteren erbeutet Ihr die kniffligen Zusatzsterne der Schabernack-Kometen (deren Erscheinen forciert man nun durch das Aufsammeln von Kometenmünzen), schlüpft ab und an in die Haut von Luigi, macht Euch nach dem Durchzocken auf die Jagd nach den geheimnisvollen Grünsternen oder schaltet einen zweiten Spieler hinzu, damit Euch der beim Einsammeln der Sternensplitter unterstützt. Und weil all das noch nicht genug ist, stößt Mario zwischen den 'normalen' Jump'n'Run-Einlagen auf Kugelroll-Levels im "Super Monkey Ball"-Stil, flattert mit einem Papagei durch die Lüfte, flüchtet vor seinen dunklen Klonbrüdern oder rutscht in "Super Mario 64"-Manier auf dem Hosenboden einen Rutschparcours hinunter.

Wen haben wir bei all dem fast vergessen? Yoshi! Habt Ihr den Knuddeldrachen aus Kameks Krallen befreit, stoßt Ihr fortan an fest vorgegebenen Punkten auf ihn. Das schnelle Reittier erreicht hohe Ebenen mit dem Zappelsprung (von der Wand abspringen ist dafür mit Yoshi nicht möglich), futtert kleine Gegner im Dutzend, rupft die Köpfchen der Piranha-Pflanzen aus oder zieht Plattformen aus der Wand. All das funktioniert mittels der Pointer-Funktion der Remote – zielt auf einen Feind oder Schalter, damit ein roter Kreis diesen markiert, dann schnellt Yoshis Zunge auf Knopfdruck zum Zielpunkt.

Werdet Ihr auf dem Dino getroffen, nimmt der in wilder Panik Reißaus – wer ihn nicht durch einen Sprung auf den Rücken zähmen kann, dem muss nicht bange sein; meist ist ein Nest in der Nähe, aus dem rasch ein frisches Dinoei purzelt. Neu sind Yoshis Mutationen: Mampft er eine blaue Frucht, wird er zum Ballon und trägt Mario auf seinem Rücken in die Höhe – solange der Luftvorrat reicht. Verputzt er hingegen eine orange Pfefferschote, prescht er wie vom wilden Affen gebissen durchs Level und überwindet per Boost-Sprung weite Abgründe. Die spielerisch spaßigste Dinoform aber ist der gelbe Leucht-Yoshi – nach dem Konsum einer so gefärbten Frucht entsteht ein Lichtkreis um Yoshi, der unsichtbare Wege begehbar macht. Weil der Radius des Leuchtkegels rasch kleiner wird, müsst Ihr Euch geschickt anstellen, damit Ihr den Weg bis zur nächsten Frucht meistert. Einen gewaltigen Spielspaß-Bonus können wir dem Schoßdrachen zwar nicht attestieren, seinen Job als weiteres Mosaikteilchen im Hüpfspiel-Kunstwerk "Super Mario Galaxy 2" erfüllt er aber durchaus. *ms*



Wii In "Super Mario Galaxy 2" hat der zweite Spieler mehr Möglichkeiten: Euer Helfer darf Standard-Gegner nicht mehr nur betäuben und festhalten, sondern sie per Remote-Schüttler sogar ins Jenseits schicken.

SUPER MARIO GALAXY 2

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**11. Juni**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- millimetergenaue Steuerung mittels Nunchuk und Remote
- 120 Standard-Sterne, die Ihr aber zum simplen Durchspielen nicht alle braucht
- 3 Yoshi-Verwandlungsformen
- 2 neue Kostüme für Mario

SPIELSPASS

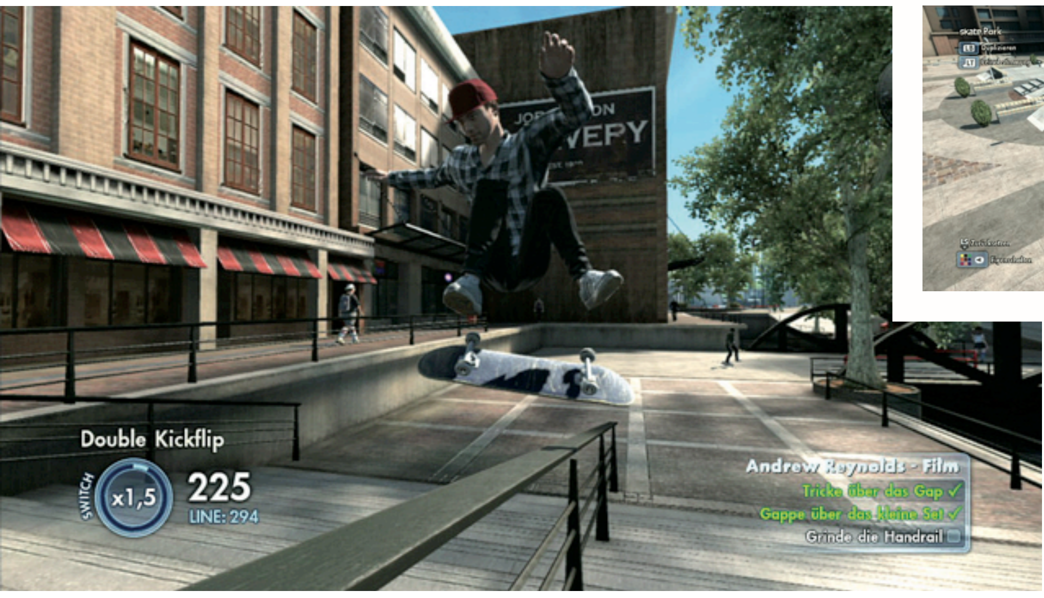
Singleplayer	**10 von 10**	**95**
Multiplayer	**5 von 10**	
Grafik	**8 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Chapeau, Nintendo! Auch das zweite galaktische Mario-Abenteuer ist spielerisch konkurrenzlos gut und strotzt vor Ideen.

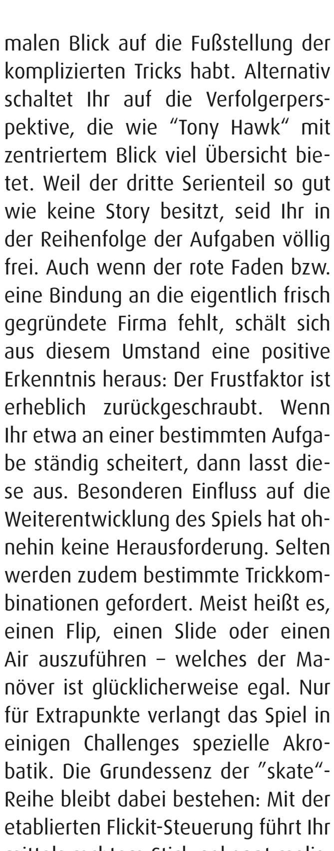
skate. 3



PS3 **360** Sport 



PS3 Die Challenges schreiben Euch nun nicht mehr gezielt auszulösende Tricks vor – das senkt die Frustgrenze ungemein. Doch sind die Duelle mit echten Profis etwas zu leicht geraten.



360 Bastelt Euren eigenen Skatepark und teilt ihn mit Freunden.

Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft – doch was, wenn die Konkurrenz übel patzt ("Tony Hawk: Ride") oder noch auf sich warten lässt ("Shaun White Skateboarding")? Dann besinnt man sich auf den aktuellen Trend – Koop. Das große Ziel in "skate. 3" besteht nicht mehr darin, Coverstar eines Magazins zu sein, vielmehr gründet Ihr zusammen mit Kumpel Reda eine Skateboard-Firma. Um diese in den Medien populär zu machen, shreddet Ihr zahlreiche Plätze in der neuen Schönwetterstadt Port Coverton und erregt Aufmerksamkeit. Nach und nach sammelt Ihr bis zu vier KI-Kollegen, die für Eure Firma fahren wollen. In bestimmten Foto- und Filmchallenges steuert Ihr diese selbst, ansonsten komplettieren sie Euer Team. Alle Herausforderungen in der Karriere lassen sich mindestens zu zweit online spielen (ein Splitscreen-Modus existiert nicht), in den großen Wettbewerben konkurrieren sechs menschliche Skater in zwei Teams. Den Siegern winken 'Boardverkäufe', die den Ruf Eurer Marke erhöhen und neue Aufgaben freischalten. Wer grundsätzlich offline spielt, benötigt zur magischen Marke von einer Million verkaufter Bretter erheblich länger, denn "skate. 3" belohnt Online-Jünger mit zusätzlicher Erfahrung bzw. Abverkäufen.

Skaten leicht gemacht

An Abwechslung mangelt es nicht: 13 Aufgabentypen wie die gängigen Film- und Fotoshoots, halsbrecherische 'Hall of Meat'-Wettbewerbe oder das launige 'Erobere das Grundstück', bei dem Ihr zehn Teilaufgaben hintereinander absolviert, wählt Ihr frei an. Das geschieht entweder über ein praktisches Menü oder Ihr fahrt die große, aber auch detailarme Stadt nach Auftraggebern ab. Im Vergleich zu den Vorgängern ist der dritte Serienteil (die mäßigen Wii- und DS-Ableger außen vorgelassen) weitaus zugänglicher. Wählt erstmals aus drei Schwierigkeitsstufen, die sich auf die Flughöhe und die Landung auswirken, sowie zwei Kamerawinkeln. "skate"-typisch hängt die Kamera Eurem Fahrer in den Kniekehlen, so dass Ihr optimalen Blick auf die Fußstellung der komplizierten Tricks habt. Alternativ schaltet Ihr auf die Verfolgerperspektive, die wie "Tony Hawk" mit zentriertem Blick viel Übersicht bietet. Weil der dritte Serienteil so gut wie keine Story besitzt, seid Ihr in der Reihenfolge der Aufgaben völlig frei. Auch wenn der rote Faden bzw. eine Bindung an die eigentlich frisch gegründete Firma fehlt, schält sich aus diesem Umstand eine positive Erkenntnis heraus: Der Frustfaktor ist erheblich zurückgeschraubt. Wenn Ihr etwa an einer bestimmten Aufgabe ständig scheitert, dann lasst diese aus. Besonderen Einfluss auf die Weiterentwicklung des Spiels hat ohnehin keine Herausforderung. Selten werden zudem bestimmte Trickkombinationen gefordert. Meist heißt es, einen Flip, einen Slide oder einen Air auszuführen – welches der Manöver ist glücklicherweise egal. Nur für Extrapunkte verlangt das Spiel in einigen Challenges spezielle Akrobatik. Die Grundessenz der "skate"-Reihe bleibt dabei bestehen: Mit der etablierten Flickit-Steuerung führt Ihr mittels rechtem Stick gekonnt realistische Tricks aus, mit den Schultertasten grabbt Ihr oder aktiviert die beiden neuen Trickarten Darkslide und Underflip. Die sind dank flüssiger Animationen cool anzusehen – ansonsten zeigt die Grafik Anzeichen der Alterung. Wenig Details, sterile Städte und ein gelegentlich stotternder Online-Modus wirken, als ob Bildrate und der Grafikprozessor Eurer Konsole 'Slide auf wackeligem Geländer' spielten. *pu*



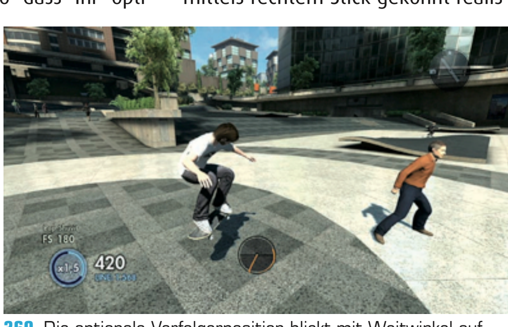
"SUPER"

Philip Ulc

Wem bei "skate 3" das verbindliche Storygerüst fehlt, der sollte sich noch einmal den in dieser Hinsicht bemühten Vorgänger ins Gedächtnis rufen. Wer da z.B. die teils knallharten Karriereaufgaben auch nach 50 Versuchen noch versemmelte, dem wurde trotzdem nicht geholfen. Da lobe ich mir die neue Spielstruktur, Boardverkäufe als Erfahrungslevel zu sammeln – egal, mit welchen Aufgabentypen, unabhängig von der Reihenfolge und ungeachtet unmöglicher Fingerverrenkungstricks. Der stärker ausgebaute Community-Part samt Replay- und Skatepark-Editor bringt Online-Spielern enorme Laune (so die Server vernünftig funktionieren), wirkt angesichts der Optionsvielfalt aber für Einsteiger erschlagend. Prima: Deutsche Spieler dürfen nun auch weltweit gegen andere Teams antreten – das war aus Zensurgründen im Vorgänger nicht möglich.



360 Anfängern lehrt Exprofi Jason 'Coach Frank' Lee die komplexe Steuerung und Grundwissen im Skateboarding.



360 Die optionale Verfolgerposition blickt mit Weitwinkel auf den Fahrer – und zentriert nicht das Rollbrett.

Entwickler	**EA Black Box, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 13 Aufgabentypen
- » Community-Funktionen und Online-Teams
- » erstmals 3 Schwierigkeitsstufen
- » umfangreicher Skatepark-Editor
- » Skate-Schule mit Exprofi Jason Lee

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**8 von 10**

86

FAZIT » Vom Story-Ballast befreite, meisterhafte Skateboard-Simulation mit Fokus auf eine kooperative Spielweise.

Sam & Max: All-Zeit bereit

Wii **Adventure** 

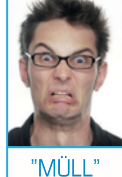


Wii Ein Klick auf den Pappkarton kippt Sams gesammelte Besitztümer über den Bildschirm. Hase Max hat kein Inventar. Logisch. Er hat ja keine Hosentaschen.

Sam & Max, die freischaffenden Polizisten aus der Feder von Comiczeichner Steve Purcell, fahren auf dem PC regelmäßig gute bis sehr gute Wertungen ein, wenn Telltale Games eine neue Episode der mittlerweile drei Staffeln umfassenden Nonsens-Serie veröffentlicht. Als Point'n'Click-Adventure eigentlich prädestiniert für eine Remote-Bedienung, spielt sich die Wii-Fassung der zweiten Staffel dank stümperhafter Umsetzung höchst mäßig. Eigentlich gibt es nicht viel zu berechnen: Ihr klickt Gegenstände oder interessante Orte an und wählt Dialogoptionen aus. Trotzdem ruckelt sich die Wii ihre kleine weiße Seele aus dem Leib. Bei jeder aufwändigen Animation werden Frames ausgelassen und Ladepausen langweilen. Dabei sieht die Grafik aus, als würde man die PC-Version in VGA-Auflösung laufen lassen! Wer die Technik abkann, bekommt fünf urkomische Episoden voll behämmerter, aber nie unfairer Kopfnüsse und lauter irrer Typen: besessene Nikoläuse, Ratten mit Tourette-Syndrom, wildgewordene Bermuda-Dreiecke, einen Stuttgarter Techno-Vampir Namens Jurgen, Aliens und den leibhaftigen Satan. *mw*



Wii Wie kein wilder Stier! Ab und an mischen Minispiele die betuliche Point'n'Click-Idylle auf. Leider verkommt der Boxkampf wegen Dauergeruckel zum Breakdance.



"MÜLL"

Max Wildgruber

Ich bin ein Riesenfan von Sam und seinem haarigen Freund. Und auch von Max. Diesen Gag habe ich aus dem Spiel geklaut. Hiermit wäre bewiesen, dass es dem tierischen Duo nicht an Wortwitz fehlt – vor allem nicht in der Gottlob enthaltenen englischen Originalversion. Auch die Rätsel sind meistens Knaller. Leider vergällt die unverschämt schlechte Portierung selbst mir die Gaudi. Statt entspannt auf der Couch zu rätseln, fürchte ich ständig, meine Wii sei abgestürzt, wenn das Bild mal wieder sekundenlang einfriert. Lösung: Benutze Wii-Version mit Mülleimer und nimm PC-Original vom Grabbeltisch!

Entwickler	**Telltale Games, USA**
Hersteller	**Atari**
Termin	**bereits erhältlich**
Preis	**29 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 5 zusammenhängende Episoden
- » Point'n'Click-Steuerung per Remote
- » Rätseltipps stufenweise einstellbar
- » inklusive Dämonen-Beschwörung auf LP
- » Making-of-Clips und MP3-Soundtrack

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**56**
Multiplayer	–	
Grafik	2 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Technisch unverschämte Umsetzung des guten PC-Originals. Durch heftige Ruckler fast unspielbar.

Alan Wake

360 Action-Adventure 





360 Die meiste Zeit läuft Alan durch den Wald. Zwischen heilenden Lichtkegeln spärlich verteilter Laternen ist der Schriftsteller der Finsternis und ihren Schergen ausgeliefert. Wegrennen klappt jedoch selten, nur der Kampf verschafft Euch Gewissheit.





Colin Gäbel

"GUT"

Remedy liefert Basisarbeit auf höchstem Niveau. Die filmreif inszenierte Story ist spannend, audiovisuell wird der Grusel-Thriller dem eigenen Blockbuster-Anspruch voll gerecht, auch die Spielmechanik funktioniert einwandfrei. Dennoch reizt das Spiel beim letzten, wichtigsten Punkt sein Potenzial nicht aus. So unterhaltsam der Mix aus Leuchten und Ballern grundsätzlich ist – wenn alle Gegner- und Waffentypen schon nach kurzer Zeit bekannt sind und sich bis zum Ende nichts ändert, wird auch das coolste Konzept langweilig. Letztendlich war es hauptsächlich die wendungsreiche Handlung, die mich ans Pad gefesselt hat. Also, liebe Entwickler: Den Boden für eine prachtvolle Spielspaßernte habt Ihr bestellt. Beim nächsten Mal wählt doch einfach das Saatgut noch etwas abwechslungsreicher aus!

Butter bei die Fische: Nach mehr als fünf Jahren in der Entwicklung muss Remedys ambitionierter Psycho-Thriller beweisen, ob er seinen Vorschusslorbeeren gerecht wird. Im großen Special in der letzten Ausgabe zeigten wir uns nach drei gespielten Kapiteln gedämpft euphorisch. Mittlerweile ist das gesamte Abenteuer von vorne bis hinten durchgezockt und die kritischen M!-Games-Juroren sind zu einem Urteil gekommen.

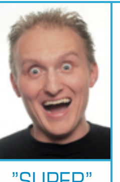
Multimedialer Thriller

Über die Geschichte haben wir bereits ausführlich berichtet, deshalb hier nur ein kurzer Abriss: Schriftsteller Alan Wake leidet unter einer Schreibblockade. 'Ein paar Tage in der idyllischen Abgeschiedenheit von Bright Falls könnten da Abhilfe schaffen', denkt seine Frau Alice. Doch kaum in der nordwestamerikanischen Kleinstadt angekommen, nimmt das Unheil seinen Lauf. Alans Angetraute verschwindet unter mysteriösen Umständen, der Schreiberling selbst erwacht Tage später am Steuer eines Unfallwagens – selbstredend unter Amnesie leidend. Ergo begibt sich der verwirrte Autor auf eine sechs Kapitel umfassende Suche nach seiner Herzallerliebsten und der eigenen Erinnerung.

Mehr über die Handlung zu verraten, würde Euch das Spielerlebnis verderben. Denn die obskure Mystery-Geschichte irgendwo zwischen Stephen King und "Twin Peaks" ist nicht nur wesentlicher Bestandteil des Games, sie ist der eigentliche Star. Der finnische Entwickler Remedy hat sich redlich Mühe gegeben, seinem neuesten Werk mit episodenartigem Aufbau inklusive 'Was bisher geschah'-Rückblick einen TV-Look Marke "24" und Konsorten zu verpassen. Das Spektrum narrativer Möglichkeiten wird dabei stärker ausgeschöpft als in nahezu jedem Videospiel zuvor: Prachtvolle Rendervideos wechseln sich mit nicht minder spektakulär geschnittenen Cut-Scenes in Spielgrafik ab, ergänzt durch Dialoge und informative Umgebungsdetails, während Ihr Euch in der Spielwelt frei bewegt. Immer wieder lauscht bzw. sieht Euer Held Radio- und Fernsehsendungen, verstreute Manuskriptseiten liefern mal entscheidende, mal ergänzende Storydetails. Dass die Schriftstücke gerne relevante Handlungselemente vorwegnehmen, dürfte allerdings nicht jeden Zocker freuen. Alan Wake selbst macht zu guter Letzt die multimediale Infoberieselung komplett: Als Sprecher aus dem Off kommentiert der Autor immer wieder das aktuelle Geschehen im Rückblick.

Nacht & Tag

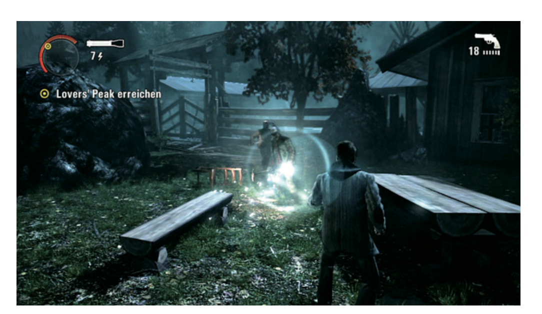
Auch wenn den skandinavischen Krimifreunden das Erzählen einer Geschichte offensichtlich extrem wichtig war, ein Film zum Mitspielen à la "Heavy Rain" ist Remedys



Michael Herde

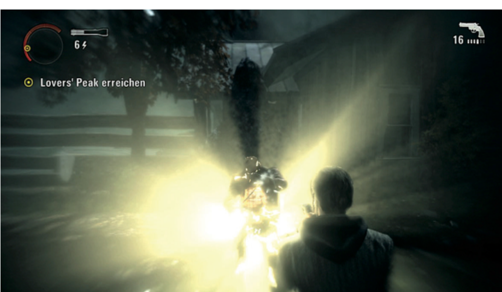
"SUPER"

Colins Kritik an der Spieltiefe ist berechtigt: In rätselfreien Schläuchen drücke ich ab und an einen Schalter, ein paar Düstermänner greifen an oder ich halte zwischendurch die Stellung und wehre Gegnerwellen ab. Zudem leidet die durchaus vorhandene Freude am Licht-Knarre-Kampf unter der kaum brauchbaren Ausweichfunktion und einer zu langsamen Kameradrehung für die Abwehr von Angreifern im Rücken – über all das sehe ich aber gerne hinweg! Mich begeistert die kluge Erzählweise und die erwachsene Geschichte, an der sich alle Entwickler ein Beispiel nehmen sollten. Die Episoden in Spielfilmlänge sind zudem ein bequem zu bewältigendes Feierabendpensum. Leider versagen die deutschen Sprecher, was wie einige Hampelanimationen das ansonsten famos inszenierte Licht-Schatten-Abenteuer stört.









360 So laufen Kämpfe ab: Leuchtet Gegner an, um sie zu schwächen, weicht bei Bedarf aus und feuert, bis sie sich auflösen.



360 Die Kulisse aus Wäldern, Bergen und Siedlungen sieht stimmiger aus als in vielen anderen Spielen, vor allem nachts protzt Remedy mit Effekten. "Alan Wake" kann aber manch matschige Textur sowie den massiven Einsatz von Blur-Effekten ebenso wenig verbergen wie Tearing, das sich ab dem vierten Kapitel häuft, meist in Tagesszenarien.

'Psycho-Action-Thriller' (offizieller Cover-Slogan) deswegen noch lange nicht. Im Gegenteil, das Wörtchen 'Action' gibt die Marschrichtung vor. Untrennbar verbunden mit dem vorgegebenen Wechsel zwischen Tag und Nacht sind die beiden spielerischen Pole von "Alan Wake". Bei Sonnenschein durchstreift Euer Recke das Örtchen Bright Falls, plauscht mit Einwohnern oder erkundet das Nadelwald-Berg-Panorama zu Fuß oder per Auto. Rätseleinlagen oder Forscherfreiheit sind allerdings Mangelware – meist gilt es lediglich, von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Rein spielerisch sind die Tagestrips also zu vernachlässigen und wirken eher wie interaktive Zwischensequenzen. Als entspannende, weil gefahrlose Antithese zur Nachtseite erfüllen sie ihren Zweck jedoch perfekt. Sobald die Sonne hinter den Bergen versinkt und die Dunkelheit aufzieht, verwandelt sich das lauschige Provinzidyll nämlich in eine Todeszone.

Schattenschlächter

Die Finsternis ist Euer eigentlicher Gegner. Gnadenlos greifen die Schatten nach allem, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Egal, ob humanoider Holzfäller, Krähenschwarm oder Holzkiste – einmal von der Dunkelheit befallen, trachtet alles gnadenlos nach Alans Leben. Dann folgt, was spielerisch etwa 90% des Abenteuers ausmacht: Leuchten und Ballern. Zunächst entzieht Ihr dem Angreifer mit der Taschenlampe die Schattenmacht, anschließend wird der geschwächte Gegner mit konventionellen Todbringern ins Jenseits gepustet.

Distanzwaffen sind mit Revolver, zwei Schrotflinten, Jagdgewehr und Leuchtpistole (mit wuchtiger Explosionswirkung) überschaubar, auf kürzere Entfernung empfehlen sich Fackel und Blendgranate. Was des Feindes Leid, ist Alans Freud: Laternen, Generatoren und andere Helligkeitsspender dienen während der Nachtwanderungen nicht nur als Checkpoints, sie füllen auch die Lebensenergie Eures Recken wieder auf. Puzzles oder Geschicklichkeitseinlagen sind nach Sonnenuntergang jedoch genauso selten gesehen wie tagsüber. Ebenfalls mager: Neben den angesprochenen Manuskriptseiten, versteckten Thermoskannen und Itemkisten mit Extra-Munition und Funzelbatterien gibt es in den weitläufigen Arealen nichts zu entdecken – außer natürlich der phänomenal stimmigen Optik. Wenn messerwetzende Schattenkrieger nahen, Nebelschwaden durchs Dickicht ziehen, sich die Baumwipfel im Wind wiegen und eine Leuchtfackel die Umgebung in ein grellrotes Licht taucht, lässt "Alan Wake" technisch so richtig die Muskeln spielen. *cg*



360 Mit Autos kommt Alan nicht nur schneller voran, er überrollt Gegner auch ganz bequem oder zerstrahlt sie mit dem Fernlicht.

Entwickler	**Remedy Entertainment, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » Schwierigkeit jederzeit einstellbar
- » Mystery-Story mit tollem Spannungsbogen und schrägen Charakteren
- » 1. Add-on ab 27. Juli erhältlich, Download-Code in der Limited Edition enthalten

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**9 von 10**
Sound	**8 von 10**

85

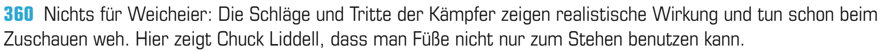
FAZIT » Audiovisuell phänomenal inszenierter Horrortrip, der mit toller Erzählweise glänzt, spielerisch aber wenig Abwechslung bietet.

UFC Undisputed 2010

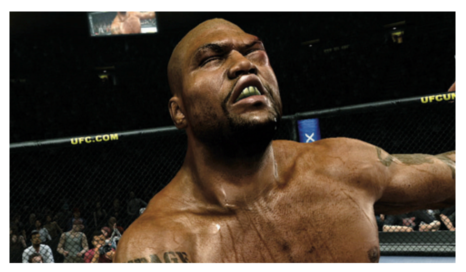
PS3 **360** Sport 






360 Nichts für Weicheier: Die Schläge und Tritte der Kämpfer zeigen realistische Wirkung und tun schon beim Zuschauen weh. Hier zeigt Chuck Liddell, dass man Füße nicht nur zum Stehen benutzen kann.





360 Brachiale Takedowns und Knock-outs werden kinoreif in Szene gesetzt.

"UFC Undisputed 2010" hat kräftig an Muskelmasse zugelegt und einige neue Techniken erlernt. Der Kader wurde auf über 100 Athleten erweitert, die dieses Mal alle ihren realen Vorbildern nachempfunden sind. Außerdem bekommt Ihr zusätzlich zu den sechs Kampfstilen des Vorgängers mit Sambo, griechisch-römischem Ringen und Karate drei neue Möglichkeiten, den Gegner ordentlich zu vertrimmen. Auch neu: die Spielmodi 'Titel', 'Titelverteidigung' und 'Turnier'.

Kernstück des Spiels bleibt aber der Karriere-Modus, den die Entwickler deutlich verbesserten. Den drögen Terminkalender müsst Ihr zwar immer noch ertragen, doch wurden die Ladezeiten merklich reduziert und die Flut an E-Mails abgestellt. Jetzt bekommt Euer Recke nur noch Nachrichten, die ihn unmittelbar betreffen. In verschiedenen Trainingscamps erweitert Ihr Euer Moveset ganz nach persönlichem Geschmack, die Festlegung auf zwei Kampfstile ist passé. Apropos Recke. Dieser hat jetzt einen langen Weg vor sich, bevor er bei einem UFC-Mainevent im Ring steht. Ihr beginnt als Amateur und kämpft als frischer Profi erst einmal in der WFA, bevor Euch UFC-Präsident Dana White per Zwischensequenz irgendwann in die UFC holt. Überhaupt lockern zahlreiche Filmchen in Spielegrafik den Trainingsalltag auf und belohnen Euch für Fortschritte. Ihr werdet vor wichtigen Matches gewogen, nach gewonnenen Kämpfen interviewt und könnt dabei sogar aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen, die Euer Alter Ego dann mit Sprachausgabe ins Mikro tönt. Während der Kämpfe reden die sehr guten Kommentatoren über Eure Karriere und die letzten Kämpfe, auch stellen sie Prognosen über Eure Zukunft an. Nach spätestens zwölf Jahren endet Eure Laufbahn und Ihr tretet entweder als gefeierter Champion oder als Nobody ab.

Verhauen ist gut...

Die Kämpfe sind spannend inszeniert und erfordern Eure volle Konzentration. Wenn Eure Deckung nicht stimmt, liegt Ihr schneller bewusstlos am Boden, als Ihr K.o. buchstabieren könnt. Die Athleten sehen fantastisch aus und wenn der Schweiß aus allen Poren strömt und Blut aus einem Schnitt an der Braue fließt, kann man den Mattenboden fast riechen.

...Kontrolle ist besser

Die Steuerung von "UFC 2010" als komplex zu bezeichnen, grenzt an Untertreibung. Im Stand könnt Ihr den Gegner mit verschiedenen Schlägen und Tritten in unterschiedlichen Stärkegraden beharken, in den Clinch gehen oder einen Takedown versuchen. Dazu kommen verschiedene Deckungsarten und zum ersten Mal das Ausweichsystem, mit dem Ihr Schläge einfach auspendelt. Der Käfig spielt jetzt auch eine größere Rolle, denn Ihr könnt Euren Gegner gegen das Gitter drücken und ihn entscheidend in seinen Bewegungen einschränken. Am Boden bekamen die Aufgabegriffe eine Frischzellenkur. Sie werden nun von der Kamera stärker in den Fokus gerückt und Ihr dürft verschiedene Aufgabetechniken miteinander verbinden, um Euren Kontrahenten ins Schwitzen zu bringen. Dazu rotiert Ihr sowohl in der Offensive als auch in der Defensive den rechten Stick.

Löblich, dass die verschiedenen Techniken in einem detaillierten Tutorial erklärt und direkt geübt werden können. Mit viel Training gehen Euch Kombinationen und Griffe butterweich von der Hand und Ihr greift nach der Krone beziehungsweise nach dem Gürtel. *tk*



360 Nach gewonnenen Kämpfen interviewt Euch UFC-Moderator Joe Rogan und Ihr entscheidet, ob Ihr das Publikum lobt oder Euren Gegner beleidigt.



"SUPER"

Tobias Kujawa

Ja, ich gebe es zu: Vor "UFC Undisputed 2010" hatte ich von diesem Sport keine Ahnung. Aber das gut durchdachte Tutorial und die klasse inszenierten Kämpfe machten Lust auf mehr und so prägte ich mir in nächtelanger Arbeit die komplexe Steuerung ein. Das Durchhalten hat sich gelohnt, denn solch packende und intensive Duelle habe ich in kaum einem anderen Beat'em-Up erlebt. Schweiß, Blut und Prellungen schaffen eine realistische Ringatmosphäre und wenn die Kamera bei einem Knock-out zeigt, wie sich das Gesicht des Kämpfers physikalisch korrekt verformt, beginnen die Kieferschmerzen auch vor dem Fernseher. Mängel sehe ich nur bei den Ladebildschirmen vor den Fights, die hässlichen Standbilder der Kontrahenten passen nicht zum grafisch anspruchsvollen Rest der Präsentation. Klasse auch der Karriere-Modus mit seinen zahlreichen Zwischensequenzen und Kommentatoren, die sich wirklich mit meiner Laufbahn und meinem Kampfstil beschäftigen.

Entwickler	**Yuke's, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » überarbeiteter Karriere-Modus mit Aufstieg vom Amateur zum Champion
- » 3 neue Kampfstile
- » **PS3 vs. 360:** 3 Bonuskämpfer, exklusive Clips und neue Events in der PS3 Version

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**9 von 10**
Sound	**7 von 10**

86

FAZIT » Rundum verbessertes Update: virtueller Kampfsport mit prachtvoller Optik und spielerischem Tiefgang – klasse!

Kampf der Titanen

360 PS3 Action 



360 Sind Eure Gegner reif für den Finishing Move 'Zweitwaffenraub', werdet Ihr durch eine Bildschirmeinblendung darauf hingewiesen.

"Kampf der Titanen" lässt Euch die Geschichte von Perseus, einem Sohn des Göttervaters Zeus, erleben. Die Story des Spiels hangelt sich grob an der des gleichnamigen Hollywoodfilms entlang. Getreu der Perseussage sendet dessen Gottesonkel Hades ein Monster namens 'Kraken' gen Erde, um das gegen den Olymp aufbegehrende Königreich Argos zu bestrafen. Eure Aufgabe ist es, dieses Ungetüm zu töten, so dass die bedrohte Bevölkerung wieder ihren Frieden findet.

Unser Halbgott, der sich seiner olympischen Herkunft anfangs noch nicht bewusst ist, beginnt sein Third-Person-Abenteuer auf der Insel Paxos, wo er als Adoptivsohn einer Fischerfamilie aufwächst. Ihr erledigt zunächst einfache Aufträge, bei denen Ihr mit dem Kampfsystem vertraut gemacht werdet. Mit Eurer Hauptwaffe, dem Schwert Xiphos, verteilt Ihr leichte oder harte Schläge und ladet so nebenbei Euren Seelenbalken auf. Besagte Seelen entlockt Ihr Euren Gegnern nicht nur durch stupides Buttongehämmere, schneller geht es per 'Seelenraub': Visiert Ihr Eure Feinde mit der linken Schultertaste an, sind diese farbig umrandet. Ist der Widersacher hell- oder dunkelblau gekennzeichnet, löst Ihr mit dem rechten Trigger einen effektiven 'Seelenraub'-Move aus. Habt Ihr im Kampfverlauf mehrere Unholde geschwächt, ist sogar ein 'Kettenraub' möglich, der die betroffene Meute komplett entseelt.

Warum die Seelensammelei? Die Geister der Verstorbenen benötigt Ihr für den Einsatz Eurer Zweitwaffen. Durch den Move 'Zweitwaffenraub' wird nicht nur Euer Sekundärwaffen-Arsenal erweitert, sondern sogleich ein simples Quick-Time-Event ausgelöst, welches für Euer Gegenüber mit dem Tod durch seine eigene Waffe endet.

Dabei ist der im Spiel verwendete Begriff 'Zweitwaffe' nicht immer passend, zählen doch heilende oder zur Abwehr bestimmte Defensivmittel nicht gerade zur todbringenden Sorte. Dessen ungeachtet, wertet Ihr im Menü jederzeit alle zur Wahl stehenden Hilfs- und Wehrmittel durch den Einsatz im Kampf gewonnener Gegenstände und Einsatzpunkte auf. Um jedoch eine bestimmte Waffenart verbessern zu können, müsst Ihr diese auch ausgiebig in den Kämpfen einsetzen. *mm*

Michael Martin

"GEHT SO"

Seit der Konsolengeburt von Kratos finde ich Kriegsgeschichten olympischer Herkunft göttlich. So ist es denn auch hauptsächlich die Story, die mich an "Kampf der Titanen" fesselte. Die Kämpfe machen zwar Spaß, doch durch die Möglichkeit, sich selbst zu heilen, haut es Euch einfach zu selten aus den Sandalen. Hätten die Entwickler grafisch nicht so geschlampt, hätte mir das Spiel sogar ein "Gut" entlockt. Was Euch Eure Reise zusätzlich erschwert, ist die nichtssagende Minikarte, die Euch nur Umrisse Eurer Umgebung zeigt, aber abgesehen davon keine Hilfe bietet.

Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- Zweitwaffenraub- und Kettenraub-Moves
- knackige Bossgegner
- viele Waffen(-arten) sammelbar
- Herausforderungen freischaltbar
- orientiert sich lose am Kinofilm

SPIELSPASS 62

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Lizenz-Action, die Film- und Genrefans kurzfristig Spaß macht, für fortgeschrittene Zocker aber zu einfach ist.

Prince of Persia: Die vergessene Zeit

PS3 **360** **Wii** **PSP** **DS** Jump'n'Run 



360 Masse statt Klasse: Forderten Euch im letzten "Prince of Persia" stets nur einzelne Gegner heraus, rücken diesmal scharenweise Skelette an. Schlagt Schneisen, tötet die Anführer und nutzt aufrüstbare Magieattacken.





"GEHT SO"

Tobias Kujawa

Der Prinz auf Nintendos Heimkonsole hinterlässt bei mir zwiespältige Gefühle. Einerseits ist die Grafik wirklich hässlich und die sporadisch auftauchenden Gegner haben nicht einen Funken Intelligenz im Leib. Außerdem nervt der Dschinn, der ständige Begleiter Eures Helden, bereits nach kurzer Zeit ungemein. Andererseits gefallen mir die Rätsel und die zahlreichen Sprungpassagen recht gut. Durch Hilfslinien springt Ihr kaum daneben und meistert auch riskante Levelabschnitte mit wenig Mühe. Nur schade, dass die Bewegungssteuerung keine große Rolle spielt. Rätsel- und Akrobatikfans sollten sich den Titel auf Wii anschauen. Actionliebhaber lassen die Finger vom Turbanträger, denn Fuchtelkämpfe und langweilige Quick-Time-Events mit nur einer Taste erfordern weder Können noch Reflexe oder gar taktisches Denken.

2008 wagte Ubisoft eine Neuausrichtung der "Prince of Persia"-Marke und lieferte für PS3 und Xbox 360 ein einsteigerfreundliches Spiel ab, das mit frischem Cel-Shading-Look begeisterte, viele gestandene Akrobaten aber mangels Spieltiefe langweilte. Da ist die Konsequenz für Ubisoft nur logisch, sich in der neuen Hüpf- und Kletterarie an Tugenden der PS2-Ära zu orientieren. Dass zeitgleich ein Kinofilm mit dem agilen Königssohn anläuft, ist aus Vermarktungssicht ein kluger Schachzug, inhaltlich besteht jedoch keinerlei Verwandtschaft.

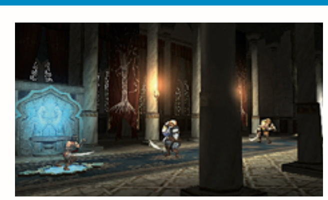
Zwischen den ersten beiden Spielen der "Sands of Time"-Trilogie angesiedelt, unterscheiden sich die Versionen je nach Plattform. Der Übersichtlichkeit halber behandeln wir die beiden Handheld-Hüpfereien in einem separaten Kasten, für Informationen zu den inhaltlichen identischen PS3- und Xbox-360-Versionen sowie der eigenständigen Wii-Fassung lest Ihr einfach weiter.

Der Prinz hüpft in HD

Auf den beiden HD-Konsolen besucht Euer noch immer namenloser Held, der nach der Sand-Trilogie nun das vierte Gesichtsmodell hat, seinen Bruder Malik, dessen Palast just in diesem Moment angegriffen wird. Um die Invasoren abzuwehren, erweckt er Salomons Armee – eine modrige Skeletttruppe unter der Leitung eines mächtigen Dschinns. Doch die Geister, die Malik rief, wird er nicht mehr los, weshalb unser springfideler Adelsmann zur Rettung eilt und erneut durch finstere, fallengespickte Kerker streift und an verfallenen Fassaden entlangkraxelt. Das Rezept hat sich seit "Sands of Time" von 2003 kaum geändert: Ihr weicht Formationen tödlicher Stachelsäulen aus, meidet löchrige Bodenplatten, aus denen bei Kontakt Stacheln emporschießen, und übt Euer Sprungtiming im Angesicht schwingender Balken und Klingen. Noch immer rennt Euer Prinz Wände entlang, um Abgründe zu überwinden, er schwingt an Fahnenmasten, gleitet an Stoffbahnen Mauern hinab und springt von einer Säule zur nächsten. All das wird in der simplen 90- und 180-Grad-Architektur der letzten Generation präsentiert, was sich auch in der weitestgehend unspektakulären Grafik widerspiegelt. Allerdings fällt hierbei eine angenehme Verbesserung zu früher auf: Hängt Ihr an einer Säule, genügt es, den linken Stick in die gewünschte Richtung zu drücken und Ihr hopst zielsicher zum nächsten Pfosten. Vorbei die Mühsal, erst auf die andere Seite zu klettern, um dort abzuspringen!

Verfeinert wird das traditionsbewusste Leveldesign durch den Faktor Zeit: Wo Euch noch im Vorgänger die Begleiterin Elika vor dem Absturz rettete, da beherrscht Euer Prinz nun wieder den Sand der Zeit, mit dem Ihr einige Sekunden zurückspult und verpatzte Manöver korrigiert. Zudem benutzt Ihr Schalter, die zu erreichende Plattformen kurzzeitig aktivieren. Erstmals haltet Ihr auch die Zeit eine Weile an und verfestigt so

DER MOBILE PRINZ – ADLIGES HÜPFEN AUF PSP UND DS





PSP Sieht aus wie 3D, spielt sich aber wie ein 2D-Jump'n'Run: Der PSP-Prinz hüpft von links nach rechts, manipuliert dabei die Zeit und kämpft gegen Unholde.





DS Nur mit dem Stylus in der Hand meistert Ihr Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen, auch die Zeit verlangsamt Ihr mit dem Kritzelstift.

Auf den portablen Geräten von Sony und Nintendo erlebt Ihr jeweils ein anderes Abenteuer. In beiden hüpft und kämpft Ihr in 2D-Manier in Kerkern, Wüstenstrichen und Palastanlagen, auf dem DS genügt hierfür der Stylus. Die Steuerung ist in beiden Versionen einfach gehalten, auf dem DS geht sie allerdings flotter von der Hand. Doch die Stiftfummelei hat ihre Tücken: So leistet Ihr beim Materialisieren von Sandströmen Millimeterarbeit, denn sonst fühlt sich Euer Alter Ego angesprochen und springt munter ins Verderben. Auch Hopser zwischen engen Wänden funktionieren nicht immer zufriedenstellend.

Grafisch bietet die PSP-Version mehr, zumal der DS-Prinz kaum als solcher zu erkennen ist und durch stets ähnlich anmutende Areale klettert. Ungeachtet dieses hässlichen Mankos ist das Leveldesign auf dem DS ausgebuffter und fordert mit frischen Ideen. So wurden Nintendos kleinem Prinzen im Vergleich zum Vorgänger "The Fallen King" neue Fähigkeiten verliehen und das Spieltempo minimal erhöht. Mit Hilfe von Sandwolken etwa kontrolliert Ihr nun Feinde aus der Ferne. Alternativ verwandelt Ihr die Wölkchen zu Stürmen, die Ihr durch Labyrinthe lotst, um den Weg zu ebnen. PSP-Spieler kommen ohne Hirnverbiegen zwar auch nicht weit, doch ärgern Euch hier nach einer Weile repetitive Rätsel, die Ihr lediglich via Zeitmanipulation löst. Obendrein ist das Leveldesign bisweilen zum Verzweifeln, weshalb Ihr zu oft in den Sand beißt. In Kämpfen geschieht das auf beiden Systemen zwar seltener, wirklich spaßig sind sie aber weder hier noch da.



360 Lenkt den Prinzen durch schmale Gänge voller Fallen: Neben Klingenpendel erwarten Euch Stachelsäulen, schwingende Balken und berührungsempfindliche Platten.



360 Kratos lässt grüßen: Der Prinz hangelt sich vom einen Federvieh zum anderen, um Abgründe zu überwinden und zum nächsten Kletterbereich zu gelangen.



360 Haltet für Augenblicke die Zeit an und friert Wasser ein – so rennt Ihr an Wasserfällen entlang und macht aus sprudelnden Strahlen solide Schwungstangen. Um die senkrechte Eiswand im linken Bilddrittel zu passieren, taut Ihr sie im Sprung wieder auf.

Wasser. Das sprudelt mal waagerecht aus Wänden und gibt in gefrorenem Zustand einen formidablen Fahnenmastenersatz ab, mal fließt es breit gefächert nach unten und bildet per Zeitstopp Wände, an denen Ihr höher gelegene Punkte erreicht. Interessant wird es, wenn Ihr mitten im Sprung die Einfrier-Taste loslasst, um eine Wasserwand zu passieren, ehe Ihr die Zeit erneut stoppen müsst.

Neben den Geschicklichkeitseinlagen begegnet Ihr auch Gegnern. Der 2008 verfolgte Ansatz, stets nur einen Feind zu bekämpfen, weicht dem Gegenteil: Bis zu 50 Skelettkrieger tummeln sich auf dem Bildschirm. Neben normalen Schwerthieben ladet Ihr Power-Attacken auf und weicht mit einer Rolle aus. Mitunter tauchen höherwertige Gegner auf, die unermüdlich neue Skelette beschwören – konzentriert Euch auf sie! Für mehr Angriffsvielfalt erweitert Ihr das Repertoire mit Erfahrungspunkten: Baut bis zu vier Magieattacken aus und steckt Widersacher in Brand, schleudert ihnen Eiswellen entgegen, macht Euch robuster oder entfacht Wirbelstürme, die Umstehende ergreifen und am Boden liegend zurücklassen – Ihr müsst nur noch den Todesstoß anbringen.

Eigene Version für Wii

Der Nintendo-Prinz wählt neben einer eigenen Geschichte auch einen anderen spielerischen Ansatz. Auf Zeittricks wird verzichtet, stattdessen nutzt Ihr drei Sandkräfte: Platziert Ringe an Wänden und zaubert Sandsäulen herbei, um an anderweitig unerreichbare Stellen zu gelangen oder alternative Wege durch die verfallene Architektur zu entdecken. Hüllt Ihr Euch in eine Sandkugel, nutzt Ihr sie als zusätzliche Plattform und überwindet dadurch breite Schluchten. Übrigens erweisen die Kräfte auch in Kämpfen einen wertvollen Dienst. Diese bestreitet Ihr mit geschwungener Wii-Remote, was spielerisch ebenso wenig anspruchsvoll ist wie die Bosskämpfe in Quick-Time-Manier. Dafür schaltet Ihr das Original-Spiel von 1989 frei! *mh/mm*

Michael Herde

"GEHT SO"

Von den HD-Versionen habe ich mir mehr erwartet – in jeder Hinsicht. Die Geschicklichkeitsparcours sind zwar ordentlich, bieten aber nichts, was ich nicht schon zigmal gespielt hätte: Jede Sprungpassage wirkt vertraut, das Einfrieren von Wasser erfordert letztendlich nur mehr Timinganspruch. Als das Leveldesign anfing zu fordern, war die unspannende Story auch schon vorbei. Zudem enttäuschen mich Architektur und Präsentation, denn der Held ist ein unsympathisches Ungesicht und der Levelaufbau so altbacken, wie es nur geht. 2010 finde ich das nicht mehr besonders aufregend, zumal die Grafik auch nur in Außenbereichen überzeugt. Im Inneren der Palastanlage werden häufig Erinnerungen an die PS2 wach. Einzig die detaillierten Kostüme zeugen von HD-Power. Die Kämpfe machen das Spiel nicht besser, denn die Fähigkeiten sind bis auf den Wirbelsturm witzlos und die Steuerung ist generell träge – uncool, doch daran gewöhnt man sich.

Entwickler	**Ubisoft Shanghai & Quebec, CH/KAN**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » HD-Versionen als Collector's Edition – mit Bonus-Outfit, Bonus-Map, Konzeptzeichnungen und DLC-Code für "PoP Classic"
- » Wii-Version mit Zweispieler-Modus
- » eigenes Abenteuer für jedes System (PS3/360 identisch)

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	–	**72**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	**71**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PSP
Multiplayer	–	**65**
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	–	**70**
Grafik	4 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Die volle Prinzendröhnung für alle Systeme unterhält, solange sie dauert, bietet aber kaum interessante Neuerungen.





Wii Ganz einsteigerfreundlich verrät die Wii-Version mit hilfreichen Einblendungen, wo es entlanggeht und wo sich Euer Held festhalten kann. Zudem erzählt sie eine eigene Geschichte, sieht dabei aber durchweg schwächer aus als noch die PS2-Episoden.

Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP **Action-Rollenspiel** 



War der Kalte Krieg überhaupt ein Krieg oder eher eine Phase des Friedens, weil ein "Gleichgewicht des Schreckens" zwischen den Nuklearmächten herrschte? Ein Atomangriff zöge automatisch einen Vergeltungsschlag nach sich, es gäbe keine Sieger. Daher drückt keiner den roten Knopf. Doch was, wenn die Angegriffenen rational handelten und nicht zurückschlügen? Dann bräche das Konstrukt in sich zusammen. "Metal Gear Solid: Peace Walker" liefert eine mögliche Lösung für dieses Dilemma, doch die wollen wir Euch nicht verraten. Dafür verraten wir Euch, warum der Ttel das bis dato ambitionierteste, umfangreichste, ja vielleicht beste Spiel für die PSP ist.



PSP Die Bildschirmfotos auf dieser Doppelseite stammen von Konami, doch "Peace Walker" sieht wirklich so gut aus. Tolle Weitsicht mit zahlreichen Details, stimmige Beleuchtung sowie feine Animationen und riesige Bossgegner – ein Augenschmaus.

Worum geht es diesmal?

Die Geschehnisse von "Peace Walker" ereignen sich nach Teil 3 und "Portable Ops", wir befinden uns im Jahr 1974 in Costa Rica. In dieses Land ohne eigene Armee marschieren Truppen der CIA ein und Jack alias Naked Snake alias Big Boss soll intervenieren, zur Belohnung winkt eine Militärbasis in der karibischen See. Doch das ist nur der Einstieg in eine erneut komplexe Geschichte um nukleare Bedrohung, die dieses Mal nachvollziehbarer denn je erzählt wird. Neben interaktiven Cut-Scenes im animierten Comic-Look erfahrt Ihr Handlungsrelevantes sowie Lehrreiches in ausführlichen Standbild-Dialogsequenzen, die erstmals aus dem eigentlichen Spiel herausgenommen und in ein separates Menü gesteckt wurden. So bestimmt Ihr, ob und wann Ihr zuhören möchtet.

Doch weniger das Schicksal des besetzten Landes beschäftigt unseren Protagonisten, vielmehr wird er die Gedanken an seine einstige Mentorin "The Boss" nicht los. Als er ihre Stimme auf einem Band hört, mischt sich Snake in den Konflikt ein. Dass erneut zahlreiche beteiligte Charaktere doppeltes Spiel miteinander treiben, imposante Mechs eine Rolle spielen und viel geschlichen und gekämpft wird, steht außer Frage. Doch das ist es nicht, was "Peace Walker" so besonders macht.

Outer Heaven!

Das spielerische Fundament stellt Snakes Mutterbasis dar, die zugleich als Hauptmenü dient. Hier verwaltet Ihr im Verlauf der Story, die in überschaubare Missionshappen unterteilt ist, eine drastisch zunehmende Vielfalt an Möglichkeiten. Im Zentrum steht dabei stets der Aufbau Eurer Söldnerarmee 'Militaires sans Frontières'. Hierzu rekrutiert Ihr bewusstlose Feinde im Einsatz, spürt verborgene Geiseln auf, scannt reale WLAN-Access-Points oder tauscht Soldaten mit anderen Spielern. Zwischen den Schleichpassagen in Dschungel, Militärbasis und Co. trefft Ihr wiederholt auf schweres Kriegsgerät wie Panzer und Hubschrauber. Entscheidet Ihr Euch dafür, die begleitenden Soldaten auszuschalten, streckt irgendwann der Anführer seinen Kopf aus dem Vehikel. Per Betäubungspistole schickt Ihr ihn ins Schlummerland.



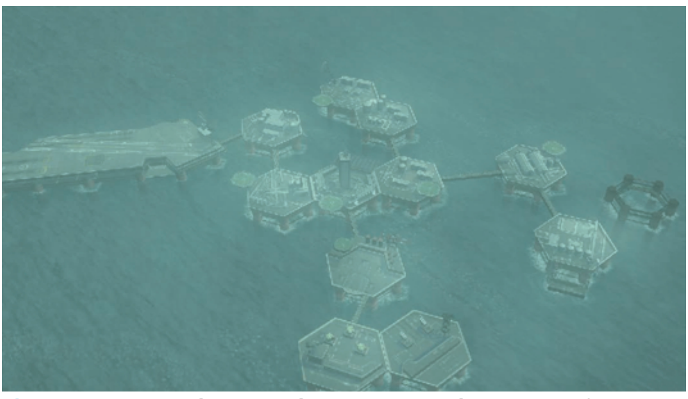
PSP GMP-Erfahrungspunkte investiert Ihr in die Entwicklung neuer Waffen und Ausrüstungsgegenstände.



PSP "Peace Walker" strotzt vor irrwitzigen Spielobjekten wie der Zwei-Mann-Panzerkiste in etlichen Varianten.



PSP Manche Zwischensequenzen im animierten Comic-Look sind interaktiv oder bergen Geheimnisse.



PSP Im Mittelpunkt des Spiels steht Outer Heaven: Baut Snakes Basis auf, rekrutiert Soldaten, schickt sie in Krisengebiete, forscht und entdeckt immer neue Elemente.



PSP Die fehlende Pausefunktion beim Besuch des Inventars nervt Solisten, doch ansonsten funktionieren die komplexen Kontrollen inklusive Zielhilfe einwandfrei.



PSP Der Koop-Modus ist integraler Bestandteil des Spiels: Gebt Euch Rückendeckung, teilt Ausrüstung, sprecht Euch mit Textkommandos ab. Obendrein tauscht Ihr Kämpfer, schickt Euch Items per Wi-Fi und knackt Bosse zu viert – mehr dazu im nächsten Heft.

Rekrutiert ihn und der Panzer gehört Euch. Den wiederum entsendet Ihr zusammen mit Angriffsteams im Modus 'Auftrags-Ops' – einem rundenbasierten Rollenspiel, bei dem bis zu acht KI-gesteuerte Kämpfer und Vehikel im Rahmen etlicher Nebenmissionen gegen Feinde antreten. Ein ganzes Bündel an Statuswerten entscheidet über den Ausgang der Schlachten, die die Werte Eurer Krieger verbessern und neue Ausrüstung freischalten.

Endlose Spieldauer

Neben den Schleich- und Ballereinsätzen in Echtzeit, die bisweilen zur Nebensache werden, läuft "Peace Walker" rundenbasiert ab: Kameraden heilen, Panzer flicken, Ausrüstung entwickeln, Gefangene überreden – all das passiert, während Ihr der Story folgt oder in Nebenmissionen Werte pusht. Nach jedem Einsatz erhaltet Ihr Nachrichten und Belohnungen, die zum Weiterspielen motivieren – selbst einen eigenen Metal Gear konstruiert Ihr mit der Zeit. Dafür benötigt Ihr wiederum verschiedene Bauteile, die Ihr in einigen der besten Bosskämpfen der "MGS"-Geschichte beschafft.

Leider konnten wir vorab nicht ausreichend testen, wie gut sich "Peace Walker" zusammen mit Freunden spielt. Das prüfen wir nach dem 17. Juni im 'Nachspiel'-Bericht. Nach gut 30 Stunden stehen wir vor dem letzten Bossgegner, aber wir haben so viel noch nicht gesehen: Wo ist die angekündigte "Monster Hunter"-Insel? Und weshalb ist die auf der linken Seite abgebildete Basis mehr als doppelt so groß wie unsere? Was kommt denn da noch alles? In jedem Fall seid Ihr mit "Peace Walker" wochenlang beschäftigt, denn zahlreiche Faktoren wie neue Ausrüstung motivieren dazu, Missionen mehrfach zu spielen und unterschiedlich anzugehen. Leider genügt es angesichts kurzsichtiger und mitunter wenig treffsicherer Feinde häufig, einen nach dem anderen ihm Nahkampf bewusstlos zu schlagen – doch planvolles Schleichen ist spannender!

Die Technik

Wir empfehlen die volle Installation des Spiels, die mit 880 MB zu Buche schlägt. Dafür sind Ladezeiten gering und englische Sprachausgabe allgegenwärtig. *mh*



PSP Mittels Fulton Recovery System evakuiert Ihr betäubte und schwer verletzte Gegner – rekrutiert bis zu 350 Gefährten!



PSP Horcht Feinde nach Tipps aus, ehe Ihr sie bewusstlos würgt, als Schild nutzt oder auf Kameraden schleudert.



PSP Angelehnt oder am Boden liegend dürft Ihr Euch nicht bewegen – aber klopfen und Wachmänner irritieren!



PSP Kopfschüsse mit Betäubungsmunition auf Helme verursachen keinen Schaden – erst muss die Suppenschüssel runter.



"SUPER"

Michael Herde

"Peace Walker" ist komplexer und umfangreicher als jedes andere PSP-Spiel. Gleichzeitig wurde das Abenteuer aber so intelligent aufgebaut, dass ich mich nie überfordert fühle. Und selbst nach einer Woche Spielpause rufen Tutorials und Hilfemenüs alles ins Gedächtnis, was ich wissen muss. Gleichzeitig schließt der Titel die Kluft zwischen Lernen und Spielen und ist in meinen Augen der erste ernstzunehmende Edutainment-Titel. Weil Historie und Fiktion erkennbar getrennt sind, habe ich einiges über weltpolitische Zusammenhänge im Kalten Krieg gelernt und überprüft, ob das alles auch so stimmt. Ja, tut es. Das ist nicht weniger als genial und ein wichtiger Schritt hin zu reiferen Videospielen. Auch spielerisch fesselt der Mix aus Rollenspiel und taktischer Schleichaction ungemein, denn Kojima versteht es meisterhaft, mich fürs Charakter-Leveln zu belohnen. Technisch ist das Spiel erste Sahne, allein die manuelle Kamera verhält sich gelegentlich chaotisch – trotz unterschiedlicher Steuerungsmodi. Dass ich nicht kriechen kann, stört nicht; die Tatsache, dass das Spiel beim Durchstöbern des Inventars nicht anhält, dagegen schon.

"SUPER"

Oliver Ehrle

Die bisherigen Strategie- und Action-Ableger waren nur zum warm werden, denn "Peace Walker" ist das erste echte "Metal Gear" für Sonys Handheld! Und dabei hat Konami nicht nur die Stärken der PlayStation-Serie – sei es Präsentation oder optionale Vorgehensweisen – mobil gemacht, sondern mit den taktisch einsetzbaren Überläufern, Luftangriffen, Koop-Einsätzen und allerlei anderen Elementen noch einen drauf gesetzt. Immer wenn man glaubt, alle Aspekte des Abenteuers entdeckt zu haben, kommt eine neue Spielfacette hinzu. Außerdem hat Konami die intrigenreiche Kalter-Krieg-Handlung so einleuchtend arrangiert, dass man sie beim ersten Durchlauf kapiert. Genial finde ich zudem die Möglichkeit, Missionen zu wiederholen – nicht nur wegen der Item-Jagd, sondern weil mir manche Snake-Missionen besonders viel Spaß machen.

Entwickler	**Kojima Prductions, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**17. Juni**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » haufenweise Nebenmissionen aller Art
- » Koop-Modus für bis zu 4 Spieler
- » optionale Codec-Hintergrundinformationen zu Politik, Landeskunde, Kultur, u.v.m.
- » Armee mit Panzern und Metal Gear

SPIELSPASS

Singleplayer	**10 von 10**	**94**
Multiplayer *	–	
Grafik	**10 von 10**	
Sound	**10 von 10**	

FAZIT » Kaum Luft nach oben: "Peace Walker" ist ein epochales Meisterwerk, wie es PSP-Spieler noch nie gesehen haben.

* Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

Red Dead Redemption

PS3 **360** Action-Adventure 





360 Im Wilden Westen gibt es eine Menge zu entdecken: Neben Ausflügen durch unberührte Natur besucht Ihr regelmäßig Siedlungen, die optisch liebevoll in Szene gesetzt sind.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

"Red Dead Redemption" lässt sich treffend als "Grand Theft Horse" beschreiben – und das ist das größte Lob, dass man Rockstars Western-Epos aussprechen kann. Das Gesamtpaket stimmt: So schön wurde der (nicht mehr ganz so) Wilde Westen in einem Spiel noch nie illustriert, vor allem die stimmungsvollen Umgebungen haben es mir angetan. Missionsstruktur, allerhand Nebenaufgaben und die erstklassigen Storysequenzen müssen hinter "GTA" nicht zurückstecken. Dazu gibt es willkommene Detailverbesserungen wie mehr Checkpoints, freiere Speichermöglichkeiten und ein Zielsystem, das weniger begabten Revolverhelden unter die Arme greift. Vielleicht hätten manche Reisewege etwas kürzer ausfallen können, außerdem agiert John Marston gelegentlich etwas steif – doch das sind nur kleine Makel in einem Meisterwerk.

"Red Dead Redemption" greift die spielerischen Grundstrukturen des Marken-Kollegen "Grand Theft Auto IV" auf und geht damit rund 100 Jahre in die Vergangenheit – statt moderner Mafiosi in urbanen Großstädten stehen die letzten Revolverhelden des endenden Wilden Westens im Mittelpunkt. Schauplatz sind drei fiktive Regionen im Südwesten der USA und Mexiko, in denen die Industrialisierung allmählich Einzug hält: Der oft zitierte 'Cowboys gegen Indianer'-Konflikt ist vorüber, dafür tuckern Anfang des 19. Jahrhunderts bereits erste Automobile durch die Prärie und die Welt lässt sich nicht so klar in Gut und Böse einteilen.

Ihr schlüpft in die Rolle von John Marston, der früher ein gesetzloses Leben führte und dessen neue heile Welt als Farmer samt Ranch und Familie aus den Fugen gerät – die Vorgängerorganisation des FBI nimmt seine Frau und seinen Sohn als Geisel, damit er für sie seine alten Ganoven-Kumpane jagt. Viel mehr wollen wir zur über 20-stündigen Hauptstory und ihren überraschenden Wendungen nicht verraten. Hochkarätige Sprecher hauchen den mit ausdrucksstarker Mimik und glaubwürdigen Gesichtszügen modellierten Charakteren Leben ein. Dabei wird stets das Gleichgewicht zwischen Authentizität und stimmungsfördernden Klischees gewahrt – selbst die schrägeren Persönlichkeiten mutieren nie zu tumben Karikaturen, sondern bewahren sich ihre Menschlichkeit. Atmosphärisch setzt "Red Dead Redemption" mit seiner reifen Inszenierung Maßstäbe und



PS3 Rennen erlebt Ihr nur selten, dann geht es aber zur Sache: Rempeln der anderen Kutschen ist erlaubt, das Verletzen der Kontrahenten dagegen nicht.



360 Die Städte sind nicht übermäßig bevölkert, aber dennoch lebendig: In der "Red Dead Redemption"-Welt fühlt Ihr Euch selten verlassen.



360 Zwischen den Aufträgen bleibt Zeit für ehrbare Aufgaben: Unterstützt Farmer, indem Ihr in flotten Reaktionstests wilde Pferde zureitet.



360 In der Nacht sind alle Reiter grau: Auch im Wilden Westen hat der Tag 24 Stunden, weshalb Ihr regelmäßig durch dunkle Umgebungen galoppiert.



360 Bei Gefechten ist eine offensive Vorgehensweise riskant: Selbst wenn Ihr die stärkste Zielhilfe eingestellt habt, lauft Ihr Gefahr, von zu vielen Feinden auf einmal getroffen zu werden. Deshalb ist es meist klüger, aus einer sicheren Deckung und vorsichtig zu agieren.

schafft das Kunststück, dass Euch die Schicksalsschläge, die den ruppigen Protagonisten treffen, richtig mitnehmen. Das Thema Gewalt wird dabei nicht ausgespart: John Marston erleidet klaffende Schusswunden und getroffene Gegner verlieren sichtbar Lebenssaft, übermäßig plakativ ausgeschlachtet wird dies aber nicht. Umso überraschender gerieten die brutalen Nahkampf-Aktionen, wenn Ihr jemand aus der Nähe erschießt (was aber im normalen Spielverlauf eher selten eintritt), und die kuriosen Blutspritzer gegen die virtuelle Kamera, wenn Ihr ein gejagtes Tier häutet.

"Red Dead Redemption" setzt im Spielaufbau konsequent auf die "Grand Theft Auto"-Karte, hat aber mehr als genug Eigenheiten in petto, die es weit über den Rang eines schlichten Abklatsches herausheben. Natürlich spielt das Szenario dabei die größte Rolle: Überwiegend reitet Ihr durch weitläufige, spärlich besiedelte Steppen mit kargem Pflanzenwuchs oder an Gesteinsformationen vorbei, die an den Grand Canyon erinnern; erst später erwarten Euch etwas grünere Abschnitte. Große Metropolen sind in dieser Welt ein Fremdwort, dafür besucht Ihr verschiedene kleine Siedlungen, wie man sie aus diversen Spaghetti-Western kennt, bis hin zu mexikanischen Kleinstädten, in denen sich korrupte Militärs ein kleines Paradies eingerichtet haben. Die schicke Grafik überzeugt vor allem in den Details: In naturbelassenen Gegenden wirkt der Pflanzenwuchs organisch und nicht in Reih und Glied ausgesät. Wohngebäude und andere Häuser sehen ebenso realistisch aus – keine rechten Winkel und glatten Wände dominieren, sondern schiefe Kanten und Bauteile.

Viel los im Westen

Obwohl die Bevölkerungsdichte in den Landstrichen nicht besonders hoch ist, erlebt Ihr keine leblose Welt. In den Siedlungen gehen die Einwohner ihrem Tagesgeschäft nach, auf Reisen erspäht Ihr am Wegesrand oder in der Ferne Vertreter der Tierwelt und werdet des Öfteren Zeuge eines Zufallsereignisses, an dem Ihr aktiv teilhaben könnt: Wird etwa ein flüchtender Mann von einer Gruppe Reiter verfolgt, steht es Euch offen, ob Ihr eingreift oder dem Geschehen seinen Lauf lasst. Gelegentlich entdeckt Ihr auf der Karte ein Fragezeichen: Dort werdet Ihr mit komplexeren Nebenmissionen bedacht, die schon einmal überraschende Auflösungen und Gewissensentscheidungen mit sich bringen.

Diese Aktivitäten lockern das Ge-



360 Die orange Färbung zeigt – hier ist die Dead-Eye-Zeitlupe aktiv. Im normalen Spiel setzt Ihr sie manuell ein, bei Duellen Mann gegen Mann wird sie automatisch aktiviert und Ihr müsst mit dem Timing der einzelnen Schüsse genauer aufpassen.

SAMMLER-SACHE

Dem gegenwärtigen Trend folgend, bietet Rockstar neben der Standard-Fassung von "Red Dead Redemption" eine Limited Edition an, die es bei ausgewählten Handelsketten und Online-Anbietern gibt und etwa 10 Euro mehr kostet. Anders als etwa bei Ubisoft-Spielen bekommt Ihr dafür keine Plastikfiguren oder ähnliche Gimmicks, sondern eine kleine, aber sinnvolle Auswahl an Extras: So liegt der stimmungsvolle Soundtrack ebenso bei wie ein Trio an freischaltbaren Objekten. Das 'Eiskalter Revolverheld'-Outfit füllt die Dead-Eye-Leiste doppelt so schnell, das Streitross ist das leistungsfähigste Pferd und mit den goldenen Schießeisen steigt Euer Ruhm flotter an.





360 Die Umgebung entpuppt sich als überraschend abwechslungsreich: So reitet Ihr nicht nur durch staubige Steppen und Canyons, sondern erkundet für einige Aufgaben auch schneebedeckte Bergpässe.



"SUPER"

Michael Martin

Wie Ulrich habe ich kaum etwas zu meckern. Schwer fielen mir die Nachtmissionen, weil vor allem entfernte Gegner in diesen schlecht erkennbar sind. Die angebotenen Minispiele fesseln mich nicht wirklich: Glücksspielverachter werden mit Texas Hold'em und Würfel-Poker wenig Spaß haben, die verkorkste Steuerung beim Hufeisenwerfen muss man sich auch nicht antun. Dann noch eine Frage an Rockstar: Wenn Ihr schon auf schmale Untertitel-Schrift und zu kleine Kartensymbole setzt, warum habt Ihr dem Spiel dann keine Lupe beigelegt?

schehen auf und haben handfesten Nutzen jenseits der Geldbeschaffung: Durch Eure Taten erntet Ihr Ruhm (was mehr Nebenaufgaben zugänglich macht) und Ehre. Letztere fällt je nach Eurem Agieren positiv oder negativ aus, was sich u.a. auf die Toleranz von Gesetzeshütern gegenüber Eurem Auftreten auswirkt. Anders als bei "GTA" könnt Ihr Missetaten nicht auf Dauer durch eine simple Flucht tilgen: Ein ausgeschriebenes Kopfgeld, das Euch zur wandelnden Zielscheibe macht, werdet Ihr dauerhaft nur los, wenn Ihr es bezahlt oder Euch einen Freibrief besorgt.

Im frühen 19. Jahrhundert seid Ihr meist auf dem Rücken eines Pferdes unterwegs. Der Gaul gehorcht Euren Kommandos aufs Wort, ist aber zwangsläufig nicht so wendig (versucht mal, einen Hengst rückwärts laufen zu lassen) und hat einen eigenen Kopf: Gebt Ihr dem Vierbeiner zu penetrant die Sporen, wirft er Euch aus dem Sattel. Dafür müsst Ihr nie zum Verbrecher werden, um ein Ross zu finden: Per Druck aufs Steuerkreuz pfeift Marston, schon kommt das Pferd angeritten. Noch praktischer: Seid Ihr mit einer Begleitung unterwegs, passt Ihr Euch auf Wunsch deren Tempo an – die lästige "GTA"-Macke, dass Dialoge bei flotter Reise nicht beendet werden, gehört damit (fast) der Vergangenheit an. Das ist nicht die einzige komfortable Reiseneuerung, die Rockstar uns gönnt: Außerhalb von Siedlungen dürft Ihr fast überall ein Lager aufschlagen und von dort aus sofort zum markierten Zielpunkt springen und sogar jederzeit speichern.

Zieh, Gringo!

Anfangs bestreitet Ihr das Westernleben lediglich mit einem Revolver und einem Gewehr, später kommen u.a. Wurfmesser, Schrotflinten und eine Scharfschützenwumme hinzu – alle mit zeitgemäßen Einschränkungen wie langen Nachladezeiten oder nur einer Zoom-Stufe. Trotzdem gehen Feuergefechte gut von der Hand, sofern Ihr nicht wild auf die Gegner zustürmt und Deckung nutzt, wenn sich eine bietet. Auf einem Pferderücken oder in brenzligen Situationen mag das nicht immer möglich sein, zudem hat John Marston auch keine flinkeren Reflexe als etwa ein Niko "GTA IV" Bellic. Deshalb könnt Ihr je nach Eurer Fingerfertigkeit im Optionsmenü aus drei Zielmodi wählen: perfekte Aufschalt-Automatik, manuell und ein gelungener Kompromiss aus beiden. Nicht realistisch, aber in brenzligen Situationen nützlich ist der Dead-



PS3 Beim Armdrücken kommt es nicht nur auf die reine Muskelkraft an: Ihr müsst auch den richtigen Moment abwarten, um den Gegner zu überrumpeln.



360 In Saloons und Spielhöllen locken Glücksspiele: Neben Texas Hold'em Poker setzt Ihr Euer Kapital bei Black Jack oder Würfel-Poker ein.



360 Das "Five Finger Fillet" entpuppt sich als kurzweiliger Rhythmus-Test: Wer schnell und im Takt die richtigen Knöpfe drückt, entgeht der Selbstverstümmelung.



360 Hufeisenwerfen ist knifflig: Nach dem Anvisieren müsst Ihr den richtigen Schwung finden, damit auch die Flugkurve stimmt.



360 Das kommt davon, wenn man Unfug treibt: Euer 'Wanted'-Level steigt mit jedem Verbrechen und ruft hartnäckige Gesetzeshüter auf den Plan. Da hilft nur der flotte Rückzug und ein dicker Geldbeutel, denn endgültig los werdet Ihr das Kopfgeld nur durch Bezahlung oder einen ergatterten Freibrief.

Eye-Modus bei Revolvern: Auf Tastendruck aktiviert Ihr eine Zeitlupe und markiert einen oder mehrere Gegner, die danach mit einer flotten Salve erschossen werden.

Damit sind die wichtigsten Punkte von "Red Dead Redemption" abgesteckt, was die reichhaltige Fundgrube aber bei weitem nicht vollständig beschreibt: So könnt Ihr z.B. Schatzkarten erwerben und anhand vager Zeichnungen verbuddelte Reichtümer heben. Oder Ihr sammelt in der Prärie Pflanzen und Tierfelle, die Ihr danach bei Händlern verkauft. Oder Ihr versucht Euer Glück beim Kartenspiel und provoziert durch Schummeleien ein Mann-gegen-Mann-Duell. Oder Ihr erwerbt eine Zeitung, in der Artikel über Eure Taten ebenso stehen wie Hinweise und versteckte Cheats. Oder Ihr geht zu Mehrspieler-Runden online (siehe Kasten). Oder, oder, oder...

Ob "Red Dead Redemption" damit besser oder schlechter ist als "Grand Theft Auto IV", lässt sich nicht abschließend beantworten – es spielt zweifelsohne auf dem gleichen hohen Niveau und sieht grafisch eine Ecke besser aus. Der Rest hängt davon ab, wie viel Ihr mit der Thematik anfangen könnt: Sofern Ihr keine Abneigung gegen Western habt, solltet Ihr John Marstons Geschichte miterleben. *us*

ONLINE-ERLEBNIS

Die Mehrspieler-Modi konnten wir noch nicht unter realen Bedingungen erproben, deshalb berichten wir nächste Ausgabe im Nachtest ausführlich darüber. Doch die Möglichkeiten sind verlockend: Rockstar San Diego hat sich Gedanken gemacht und von erfolgreichen Online-Titeln inspieren lassen. Bis zu 16 Cowboys tummeln sich in einer Sitzung, in der Ihr die komplette Spielewelt erkunden könnt. Wahlweise treibt Ihr Schabernack und handelt Euch z.B. Ärger mit den CPU-Sheriffs ein, aber auch zielgerichtete Aktivitäten sind vorgesehen: Reitet zu einem von mehreren Ganoven-Lagern und hebt dieses aus oder versucht Euch an ein paar vorgegebenen Matchtypen, die auf bewährten Standards wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' basieren.

Dabei teilen sich die Mitspieler in Banden ein, alternativ schließt Ihr Euch mit ein paar Freunden zu einer festen Gruppe zusammen. Eure Aktivitäten bescheren Euch wie bei "Modern Warfare" Erfahrungspunkte, mit denen Ihr stetig im Rang aufsteigt, was als Belohnung u.a. neue Waffen und bessere Pferde bringt. Damit nicht genug: Im Juni werden als kostenloser Download ein halbes Dutzend Koop-Missionen nachgereicht, in denen zwei bis vier Spieler gemeinsam losziehen können.





PS3 Bei einigen Aufträgen nutzt Ihr schweres Geschütz: Mit der Gatling Gun nehmt Ihr es in einer Festung locker mit einer Übermacht anstürmender Schurken auf.

RED DEAD REDEMPTION

Entwickler	**Rockstar San Diego, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- umfangreiche, lebendige Westernwelt
- Story umfasst knapp 60 Missionen und dauert über 20 Stunden
- viele Nebentätigkeiten möglich
- moderate Schwierigkeit

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer *	–
Grafik	**9 von 10**
Sound	**9 von 10**

93

FAZIT » Stimmungsvolles Western-"GTA", das mit schicker Optik, packender Story und massig Abwechslung fesselt.

* Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

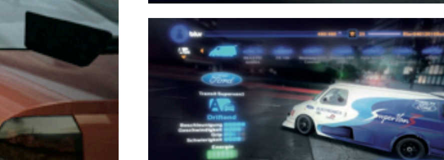
Blur

360 **PS3** Rennspiel 





360 Ungewohnt bei Rennspielen: Selbst in der Außenansicht wird oben der Rückspiegel eingeblendet. Das ist sinnvoll, denn sonst hättet Ihr kaum Chancen, rechtzeitig Gegenmaßnahmen bei Attacken von hinten zu ergreifen.



360 Das Vehikelrepertoire reicht von Offroader über Sportwagen bis Transporter.

Als Anfang 2009 Activision und Bizarre Creations den Schleier von "Blur" lüfteten, sorgte das in der Zockerwelt erst einmal für Verwunderung. Das frisch eingekaufte Studio bastelte wie erwartet an einem Rennspiel, doch nicht wie erwartet in Form eines inoffiziellen "Project Gotham Racing"-Nachfolgers. Grundsätzlich ist das nichts Verwerfliches. Doch anfangs ließen langweilige Screenshots und Kuriositäten wie das unermüdliche Betonen, dass man eine Art "Facebook in Rennspielform" erschaffen wolle, die Skepsis wachsen. Offenbar kam man auch beim Entwickler zu dem Schluss, dass die Idee nicht das Gelbe vom Ei ist, und nutzte eine offiziell 'zur Optimierung des Online-Erlebnisses' angedachte halbjährige Verschiebung zu einem Richtungswechsel. Die Raserei hat nun zwar immer noch eine Handvoll Community-Gimmicks wie Twitter-Mitteilungen oder Instant-Herausforderungen (schickt Euren Online-Freunden dazu eine Kurznachricht) an Bord, stellt das Geschehen auf der Piste aber in den Mittelpunkt.

Full Mario Burnout?

"Blur" lässt sich am treffendsten als Mischung aus "Mario Kart", "Burnout" und einer Prise "Full Auto" beschreiben: Im Kern nehmt Ihr an Arcaderennen teil, sitzt jedoch nicht in lustigen Comicflitzern, sondern hinter dem Lenkrad von lizenzierten Vehikeln. Mit denen geht es Vollgas in Richtung Ziel, das Ihr tunlichst vor den 19 Rivalen erreichen solltet.

Dabei spielen nicht nur Eure Fahrkünste eine wichtige Rolle, auch der geschickte Einsatz von Extras ist entscheidend. Die an realen Lokalitäten orientierten Kurse sind mit Leuchtkugeln gespickt, die beim Überfahren eins von acht Hilfsmitteln (siehe Kasten) ausspucken. Bis zu drei davon könnt Ihr in Eurem Vehikel horten und per Tastendruck durchschalten bzw. aktivieren. Das erlaubt ein ordentliches Maß Taktik, zumal die Verteilung auf der Piste nicht zufällig erfolgt, sondern fest vorgegeben ist – mit etwas Streckenkenntnis und Vorausschau lassen sich deshalb geschickte Rennstrategien planen.

Natürlich haben die Konkurrenten ebenfalls Zugriff auf die Extras und gehen offensiv damit um, doch Ihr seid nicht wehrlos: Mit etwas Geschick und dem passenden Power-Up in der Reserve sind nahezu alle Attacken zu neutralisieren, selbst der speziell gegen den in Führung liegenden Fahrer gerichtete 'Schock' birgt keine Erfolgsgarantie. So entwickeln sich spannende Rennen, in denen das Können eine größere Rolle spielt als das Glück. Ohne das Quäntchen Dusel – gerade bei Gerangeln im Pulk – klappt es aber nicht mit dem Platz auf dem Podium. Eben so, wie es sich in einem Fun-Racer gehört.

Grafisch zeigt sich Bizarres Flitzer von der nüchternen Seite: Gedeckte Farben dominieren – abgesehen von den Neontupfern – bei Umgebungen, Fahrzeugmodelle und Landschaften könnten detaillierter sein. Dafür läuft das Geschehen selbst in den wildesten Momenten flüssig und die Waffeneffekte fallen angemessen krachig aus. Aufwändig abgemischt ist die Soundkulisse, in der jeder Extra-Einsatz anders klingt und dank Surroundklang genau geortet werden kann.

"Blur" entfaltet seine Stärken in Mehrspieler-Runden: Bei Splitscreen-

DIE ACHT WAFFEN VON "BLUR"



Schock
Schickt EMP-Wellen an die Spitze des Feldes und legt Fahrzeuge lahm.

Stoß
Lenkrakete, die Autos in die Luft wirbelt und schwere Schäden verursacht.

Mine
Bringt Fahrzeuge ins Schleudern – bleibt aktiv, bis ein Auto sie rammt.

Nitro
Temposchub, der auch zu abrupten Bremsvorgängen einsetzbar ist.

Abräumer
Effektive Attacke für den Nahkampf, die Autos aus dem Weg katapultiert.

Schild
Temporärer Schutz vor gegnerischen Power-Ups oder Kollisionen.

Blitz
Bis zu drei Blitzsalven ohne Zielerfassung – bringt Autos zusätzlich ins Schleudern.

Reparieren
Wiederherstellung der eigenen Fahrzeug-Energie.



360 Checkpoint-Rennen und die Jagd nach unbemannten Drohnenfahrzeugen gibt es nur in der Solo-Karriere – eine schöne Abwechslung.



360 Ohne Extra in der Tasche werdet Ihr Opfer des anrasenden Feuerballs (zu sehen im Rückspiegel), sofern Ihr nicht extrem geschickt ausweicht.



360 Im nächtlichen Japan erlebt Ihr eine Ausnahme: Nur hier wird auf einem Etappenkurs gefahren, alle anderen Rennen haben mehrere Runden.



360 Und tschüss: Den Kontrahenten vor Euch zerfetzt es nach einem Volltreffer in der Luft – für den Notfall seid Ihr mit einem Reparatur-Extra gewappnet.

Rennen treten bis zu vier Piloten an und rangeln sich mit einem Quartett an CPU-Rivalen (bei zwei Spielern starten gleich acht Kontrahenten), ohne dass Tempo und Grafikqualität leiden. Online versammelt sich ein 20-köpfiges Fahrerfeld in verschiedenen Disziplinen: Neben normalen Rennen warten Läufe ohne Extras, bei denen nur das Fahrkönnen zählt, oder der 'Motorensalat', in dem es nach "Twisted Metal"-Art um das Demolieren der Rivalen geht. Fein: Die Rasereien laufen dabei ohne Lag-Probleme.

Das unverkennbar von "Call of Duty: Modern Warfare 2" inspirierte Drumherum sorgt für Langzeitmotivation: Durch gute Platzierungen und Aktionen während der Rennen sammelt Ihr Fans und steigt damit stetig im Level auf. So schaltet Ihr neue Vehikel, Spielarten und Mods frei – Letztere entsprechen in etwa den "Call of Duty"-Perks. Aus 24 möglichen lassen sich drei aktivieren und steigern zum Beispiel Euer Fan-Potenzial, liefern mehr Schutz oder machen bestimmte Waffen wirkungsvoller. Daneben locken zahlreiche Herausforderungen wie 'Zerstöre zehn Gegner mit einer Mine', die ebenso das Fan-Konto erhöhen.

Allein gegen alle?

Solisten müssen sich dank einer traditionell angehauchten Karrierestruktur nicht grämen: In neun Kapiteln tretet Ihr zu mehreren Rennen an, darunter spezielle Wettbewerbe wie Fahrten gegen die Uhr oder die Jagd auf computergesteuerte Drohnen. Durch gute Platzierungen und das Erfüllen von Fanwünschen (entweder das Absolvieren von Tor-Parcours oder spontan auftauchende Vorgaben) erringt Ihr Lichter, mit denen weitere Läufe freigeschaltet werden. Am Ende jeder Episode wartet ein Duell mit einem Herausforderer: Bei einem Triumph erhaltet Ihr seine gepimpte Karre sowie eine Vehikel-Modifikation für den gesamten Fuhrpark. Allerdings sind die Kerle anspruchsvoll und wollen erst, dass Ihr mehrere Qualifikationshürden nehmt, die vom Charakter des KI-Fahrers abhängen – so fordert z.B. einer, dass Ihr mit den Waffen bestimmte Abschussquoten erfüllt, während ein anderer das Gewinnen von Fans in den Mittelpunkt stellt.

Damit seid Ihr eine Weile beschäftigt und sehr gut unterhalten, zumal das ordentliche Kurs- und Autosortiment für eine Menge Abwechslung sorgt. Auf langfristige Sicht ist "Blur" jedoch eine Mehrspieler-Angelegenheit, die sich wohltuend von ernsthaften Motorsport-Vertretern wie "Forza Motorsport 3" abhebt: Wenn Ihr online auch mal unbeschwert und ohne Simulationsballast das Gaspedal durchdrücken wollt, seid Ihr hier richtig. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

"Blur" ist ein Rennspiel, dessen Qualitäten einen nicht unmittelbar anspringen – nicht zuletzt, weil im Gegensatz zu etwa "Split/Second" die Grafik nüchtern wirkt. Dafür tummeln sich jede Menge Fahrzeuge auf den Kursen und es geht mächtig rund. Das arcadelastige Gerase lebt von seiner Dynamik und den wunderbar ausgewogenen Extras, bei denen kein 'Blauer-Panzer-Frust' aufkommt. Das Fahrverhalten ist anspruchsvoll genug, um Profis nicht zu langweilen, aber auch für Neulinge zugänglich. Die Solo-Karriere entpuppt sich als gelungen, hätte für meinen Geschmack aber noch etwas mehr Pfiff vertragen. Das dickste Plus von "Blur": der großartige Online-Modus. Mit motivierenden Herausforderungen, dem Reiz des Auflevelns und ruckfrei laufenden Rennen selbst bei vollem Teilnehmerfeld bleiben kaum Wünsche offen.



360 Selbst auf einfachen Ovalstrecken geht es wild zu, wenn 20 Fahrer um den Sieg rangeln. Bei allem Chaos kommt Ihr ohne Taktik aber nicht weit – merkt Euch etwa die Position der besten Extras, um Euch Vorteile zu sichern.

Entwickler	**Bizarre Creations, England**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 20 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» über 50 Lizenz-Fahrzeuge
» rund 30 Kurse in 14 Umgebungen
» ausgewogene Extras und Waffen
» Online-Modus setzt auf "Modern Warfare"-Strukturen

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**86**
Multiplayer	**10 von 10**	
Grafik	**8 von 10**	
Sound	**8 von 10**	

FAZIT » Flotte Arcade-Raserei, die gelungen Elemente aus "Mario Kart" und "Burnout" verknüpft und vor allem online glänzt.

Split/Second: Velocity

PS3 **360** **Rennspiel** 



360 Wirkungsvoller Kniff: Alle relevanten Daten wie Platzierung oder Füllgrad der Powerplay-Leiste werden in der Außenansicht unter dem Heck des Flitzers eingeblendet – so habt Ihr alles im Blick.

Oliver Schultes

"SUPER"

In die Stoßstangen-Perspektive geschaltet, Gaspedal durchgedrückt und mit gefühlten 250 Sachen ruckfrei über ein Flugfeld gebrettert, während filigrane Lagerhallen und Flugzeuge in farbenfrohen Explosionen zerbersten – da hüpft mein Rennspielherz. Zumindest die Arcade-Seite davon, denn "Split/Second" fährt sich wie ein "Ridge Racer": schnörkellos, driftlastig und ohne Anspruch auf realistische Fahrphysik. Wer langfristige Unterhaltung – wie sie etwa "Gran Turismo" oder "Forza Motorsport" bieten – sucht, liegt bei Disneys Raserei falsch. Immer wieder mal eine unkomplizierte Runde zu drehen, macht dagegen einen Heidenspaß – dann fällt auch weniger auf, dass sich die Strecken irgendwie ähnlich sehen und das Powerplay-System nicht wirklich ein taktisches Vorgehen zulässt. Das macht ein Extra-System wie bei "Blur" besser.

Den Großteil des Spieleportfolios von Disney Interactive machen Versoftungen hauseigener Marken aus – von Teenie-Futter wie Hannah Montana bis hin zu ambitionierteren Produktionen wie dem kommenden "Pirates of the Caribbean"-Titel. Doch irgendwer im Maus-Imperium muss ein Zockerherz und einen Hang zum Temporausch haben – schließlich leistet man sich das fähige Black Rock Studio in England, das bislang an wenig einträchtigen Rennspielen wie dem gelungenen Quad-Raser "Pure" werkelte. Dem neuen Werk soll mehr Erfolg beschert sein, deshalb wurden die Zutaten geändert: Exotische ATV-Vehikel und die freie Natur mussten weichen, stattdessen geben schicke Sportflitzer und eine Großstadtumgebung den Ton an. Aber vor allem: Es kracht mächtig!

"Split/Second: Velocity" sieht sich als eine Art "Running Man" für Autos: Ihr schlüpft in die Rolle eines virtuellen PS-Arnolds und nehmt an einer dezent futuristischen Fernsehshow teil. In der geht es nicht darum, die Kontrahenten mit Waffengewalt blutig zu eliminieren. Stattdessen setzt Ihr Euch hinter das Steuer eines flotten Vehikels und fahrt Rennen, in denen alles Mögliche zu Bruch gehen kann – am besten so, dass die Rivalen in einen Unfall verwickelt werden und Euch der erste Platz winkt. Anders als etwa bei "Blur" (Test auf Seite 68) agiert Ihr aber nicht mit Bordwaffen, sondern beeinflusst die Zerstörung indirekt.

Lasst es krachen!

Mit dem reinrassigen Arcadefahrverhalten Eures Boliden ladet Ihr durch Drifts, Sprünge und Windschattenfahrten eine Energieleiste auf, mittels der Ihr sogenannte 'Powerplays' auslöst. Dahinter verbirgt sich die Aktivierung von Sprengkörpern und anderen Fallen, die rund um die elf fiktiven Strecken aufgebaut wurden. Dies geschieht nicht beliebig: Ist ein Rivale vor Euch in Reichweite und fährt er gerade an einer kritischen Stelle vorbei, erscheint ein Symbol über ihm – drückt Ihr rechtzeitig auf den Auslöser, wird die Attacke aktiviert. Das reicht von explodierenden Fässern, die ein Hubschrauber auf die Strecke fallen lässt, über einstürzende Randbauten bis hin zu geparkten Fahrzeugen, die in die Luft gehen. Noch heftigere Angriffe sind an manchen Stellen möglich, wenn Eure Leiste komplett gefüllt ist – dann stehen 'Level 2'-Aktionen mit größerem Wirkungsradius bereit und sogar die Kursführung der Strecke kann verändert werden. Am Flughafen fällt etwa der Tower in sich zusammen und öffnet so eine Abzweigung oder in der Stadt bricht die Decke eine Tiefgarage ein, so dass Ihr nun durch diese flitzt.



360 Lobenswert und eindrucksvoll: Bei Splitscreen-Rennen für zwei Spieler fährt das Gegnerfeld mit. Die grafische Opulenz leidet hier nur wenig.

Pro TV-Show tretet Ihr zu vier Wettbewerben an und sammelt Credits, um Euch für das abschließende Elite-Rennen zu qualifizieren und neue Vehikel freizuschalten. Eliminiert Ihr nebenher genug Konkurrenten durch Powerplays, wird ein weiterer Lauf freigeschaltet. Dabei bewährt Ihr Euch nicht nur bei normalen Rennen im Achterfeld, fünf weitere Disziplinen fordern anderes Vorgehen. Bei 'Überleben' überholt Ihr unter Zeitdruck Laster, die explosive Fässer abwerfen, im 'Luftangriff' entgeht Ihr Raketen, die ein Helikopter abfeuert – alternativ sorgt Ihr bei







360 Habt Ihr durch Drifts, Sprünge und Windschattenfahrt die Powerplay-Leiste komplett gefüllt, lässt sich bei manchen Strecken die Kursführung ändern, was ein Pfeilsymbol anzeigt (links). Löst Ihr die Aktion aus (Mitte), wird meist ein Gebäude gesprengt, das nach dem Einsturz (rechts) die neue Route vorgibt.



360 Wenn die blauen Symbole aufleuchten, könnt Ihr Eure Kontrahenten piesacken – oder es zumindest versuchen. Computergegner sind zwar anfälliger für jede Art von Attacke per Powerplay-Einsatz als menschliche Fahrer, aber auch sie weichen den Angriffen manchmal aus.

'Himmlischer Angriff' dafür, dass die Geschosse zum fliegenden Feind zurückkehren. In der 'Eliminator'-Variante scheidet nach einer Zeitspanne jeweils der letzte Fahrer aus und bei 'Detonator' gilt es, die bestmögliche Rundenzeit zu erzielen, während sämtliche Fallen um Euch herum automatisch losgehen.

High-Def-Demolition

Wie es sich für ein Rennspiel gehört, das spektakuläre Zerstörungen in den Mittelpunkt stellt, ist "Split/Second" grafisch ein Kracher: Die Fantasie-Flitzer sehen schnittig aus und gehen bei Unfällen zu Bruch. Die fiktive, meist in warmes Licht getauchte Großstadt trumpft mit allerlei Umgebungsdetails auf. Dass sich die Strecken grundsätzlich ähneln, fällt angesichts bombastischer Krachbum-Effekte nicht weiter ins Gewicht. Wenn ein großes Flugzeug herabstürzt, neben der Piste ein Zug spektakulär entgleist oder die Kühltürme des Kraftwerks einstürzen, ist das enorm beeindruckend – ein gewisser Gewöhnungseffekt bleibt auf Dauer aber nicht aus.

Die KI der CPU-Fahrer hält mit den optischen Special-FX jedoch nicht mit: Eure Konkurrenten sind nicht sonderlich intelligent und neigen dazu, selbst kleinen Powerplays immer wieder zum Opfer zu fallen. Ausgeglichen wird dies durch einen Gummiband-Effekt, der sich im Lauf der Karriere immer ausgeprägter bemerkbar macht. Menschliche Fahrer können dagegen den meisten Attacken ausweichen, was die Effektivität der Angriffe verringert und das Aufholen enteilter Rivalen erschwert. Hier geht "Split/Second" Anspruch und Tiefgang ab, doch insgesamt wird das gesteckte Ziel erreicht: Hochkarätige Arcade-Rasereien mit Knalleffekt liefert das Vollgas-Spektakel allemal. *us*

360 Neben normalen Rennen tretet Ihr bei verschiedenen Disziplinen ohne direkte Gegner an. Hier müsst Ihr den Raketen eines Hubschraubers ausweichen, bis sich Eure Leiste füllt – dann schickt Ihr die Geschosse per Funkanweisung zu ihm zurück.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Nachdem mich die frühen Demos von "Split/Second" nicht aus den Rennstiefeln hauten, entpuppt sich das fertige Spiel weitgehend als der erhoffte Kracher. Die actiongeladenen Vollgasrennen gewinnen mit flotteren Flitzern im späteren Verlauf an Dynamik und die spektakulären Zerstörungsorgien langweilen lange nicht so schnell wie befürchtet. Allerdings zeigt sich, dass die aufwändigeren Powerplays in ihrem Nutzen begrenzt sind und ich deshalb die 'kleinen Kracher' bevorzugt einsetze – schade um die opulenten Riesenknaller. Grafisch wird der Rivale "Blur" abgehängt, spielerisch kommt "Split/Second" dahinter ins Ziel: Auf Dauer fehlt es trotz der interessant gemachten Solo-Wettbewerbe an Abwechslung und Tiefgang. Bei Rennen gegen menschliche Rivalen sind die Sprengfallen zudem zu wenig effektiv.

Entwickler	**Black Rock Studio, England**
Hersteller	**Disney Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online)**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 11 Strecken mit vielen zerstörbaren Elementen und Abzweigungen
- 6 Wettbewerbsvarianten
- arcadelastige Fahrphysik

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**9 von 10**
Sound	**8 von 10**

82

FAZIT » Brachiale Raserei mit schicken Zerstörungseinlagen – sieht toll aus und spielt sich fein, ist aber auf Dauer etwas limitiert.

SBK X

PS3 **360** **Rennspiel** 

Wer am Wochenende gelegentlich bei Eurosport vorbeizappt, mag sich schon mal gewundert haben: Da fahren Motorräder um die Wette – doch vom Superstar Valentino Rossi ist weit und breit nichts zu sehen. Richtig, denn hierbei handelt es sich nicht um die namhafte MotoGP-Serie (die ist bei Sport 1 untergekommen), sondern die Superbike-Weltmeisterschaft, bei der seriennahe Zweiräder an den Start gehen. Das mag nicht ganz so glamourös sein, weltweit finden sich dafür aber genug Fans – Grund genug für Black Bean Games, mit "SBK X" ein weiteres Mal das offizielle Spiel an den Start zu bringen.

Je nachdem, ob Ihr Simulation oder Arcade als Grundlage wählt, erwartet Euch nicht nur spürbar unterschiedliches Fahrverhalten, sondern auch angepasste Spielmodi. Bei der einsteigerfreundlichen Variante tretet Ihr zur 'Story' an und absolviert Herausforderungen, in denen z.B. das Erreichen eines Mindestplatzes oder das Abhängen eines Rivalen Pflicht ist. Bevorzugt Ihr realitätsnahes Rasen, unterzeichnet Ihr in der Karriere einen Vertrag und erkämpft Euch nach und nach mit Rennerfolgen einen größeren Ruhm und neue Angebote. Allerdings haben beide Spielarten ihre Tücken, denn entweder fühlt sich die Steuerung eine Spur zu schlicht an oder die Motorräder lenken sich fast wie Backsteine – insbesondere bei den niedrigeren Leistungsklassen. Die Grafik und das Drumherum sind sauber, aber unspektakulär, viele Ladepausen stellen Eure Geduld auf die Probe. Letztlich holt "SBK X" aus seinen Ansätzen zu wenig heraus und wird deshalb vom Capcom-Rivalen "MotoGP 09/10" abgehängt. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Die Superbike-Serie spielt gegenüber der MotoGP die zweite Geige – wie im echten Leben, so im Videospiel. Dabei sind Ideen wie der Story-Modus mit situationsbasierten Aufgaben interessant, doch ihre Umsetzung wirkt billig, von der biederen Optik bis zu den häufigen Ladepausen. Das ist verschmerzbar, mehr irritiert mich die Fahrphysik: Stets habe ich den Eindruck, dass insbesondere das Bremsverhalten merkwürdig ist. Passabel spielt sich die Flitzerei dennoch, trotzdem würde ich Zweirad-Fans "MotoGP 09/10" ans Herz legen.





360 Nicht nur das Fahrverhalten schwankt zwischen Arcade und Simulation: Die Hilfslinie auf dem Asphalt gibt es nur in der Einsteiger-Variante.

Entwickler	**Milestone, Italien**
Hersteller	**Black Bean Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Text: einstellbar**

- 14 Original-Rennstrecken
- 3 Motorrad-Klassen
- Arcade-Modus mit vereinfachter Steuerung, Story und Aufgaben-Szenarien
- Simulation mit umfangreicher Karriere

SPIELSPASS



Singleplayer	6 von 10	64
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Ordentliche Motorradsimulation mit interessanten Spielmodi, aber biederer Inszenierung und träger Steuerung.

Jam With the Band

DS **Musik** 

Nintendo macht Musik und beglückt den Westen nach jahrelanger Verzögerung mit "Jam With the Band". Anders als bei Activisions "Guitar Hero" braucht Ihr keine Zusatzperipherie, um dem Handheld erfolgreich Töne zu entlocken – DSi-Besitzer freut's. Rund 50 Songs von einigen Nintendo-Medleys zu "Super Mario" und "Zelda" über klassische Hymnen bis hin zu Gegenwarts-Pop von Britney Spears & Co. sorgen für reichhaltige Auswahl, zumal für jeden Titel acht unterschiedliche Instrumentenspuren zur Verfügung stehen.

Gespielt wird einfach: Ein Symbol läuft in horizontalen Bahnen über den Bildschirm, der mit Markierungen für Knöpfe und Richtungen gespickt ist – Ihr drückt diese, sobald sie erreicht werden. Anfänger beschränken sich auf eine Taste, alternativ sind vier, acht oder sogar zehn möglich. Goldkehlchen trällern einige Songs in einem schlichten Karaoke-Modus ins Mikro. Grafisch gibt das Spiel wenig her, was nicht weiter stören würde, wenn die Musik besser wäre: Die verzichtet jedoch auf Samples, stattdessen quäken Plastik-Synthie-Töne aus den Lautsprechern – vor allem bei den rockigeren Songs klingt das billig und fehl am Platz.

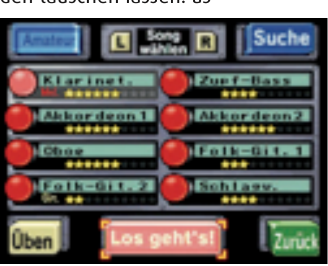
Nehmt Ihr dieses Handicap in Kauf, lässt sich mit "Jam With the Band" kreativ einiges anstellen: In einem leistungsfähigen, jedoch nicht einfach zu handhabenden Editor bastelt Ihr eigene Lieder zusammen, die sich per Wi-Fi-Anbindung mit Freunden tauschen lassen. *us*



DS Augen nach oben: Schnelle Symbolkombinationen erfordern Konzentration.



DS Nicht nur die vielen Abkürzungen im Editor erfordern Einarbeitungszeit.



DS Pro Song absolviert Ihr acht unterschiedliche Instrumentenspuren.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Fünf Jahre habe ich drauf gewartet – aber wieso eigentlich? "Jam With the Band" entpuppt sich als altbackene, auf höheren Schwierigkeitsstufen arg hektische Knöpfchendrückerei, die mit billigem Synthieklang aufwartet. Der Umfang und die vielen Möglichkeiten, die eigene Kreativität auszuleben, sind nett, heben das Paket aber nur knapp über den Durchschnitt.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 50 Songs, weitere zum Download
- 8 Instrumentenspuren pro Lied
- Steuerung lässt Touchscreen außen vor
- Karaoke-Modus
- Editor für eigene Kompositionen

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	60
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Optionsreicher Musikbaukasten mit einfachem Spielkonzept, aber mäßigem Sound und wenig Abwechslung.

Rooms: The Main Building

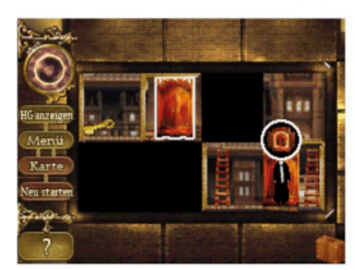
DS Denken 



DS Euer Hauptziel ist, durch das Verschieben von Raumteilen den Ausgang zu erreichen. Wer alle Schnipsel zudem korrekt anordnet, erhält eine bessere Bewertung.

Ein Geschenk versetzt Euch unversehens in eine merkwürdige Parallelwelt, in der Ihr Hotelzimmer durchqueren müsst: Diese bestehen aus einzelnen Feldern, die sich wie bei klassischen Schieberätseln bewegen lassen – allerdings immer nur das, in dem Ihr gerade steht. Ziel ist es, vom Startpunkt den Weg zur Ausgangstür zu finden, doch das gestaltet sich alles andere als leicht. Ihr kämpft gegen Widrigkeiten wie verschlossene Durchgänge oder Wände, die Eure Bewegungsfreiheit einschränken. Zum Ausgleich erhaltet Ihr immer mehr Hilfsmittel: Auf Leitern klettert Ihr hoch und runter, mit Telefon-Teleportern transportiert Ihr Euch zu entfernten Feldern. Per Schrank-Maschine tauscht Ihr im Handumdrehen ganze Bereiche, Sprengstoff reißt Barrieren ein und die kuriose U-Bahn erlaubt es, alle Blöcke zwischen den einzelnen Stationen anzusteuern.

Das klingt komplex? Genau das ist der Haken an "Rooms", denn durch die vielen Elemente wird die



DS Die Felder mit Schränken könnt Ihr per Stylus-Tipper tauschen.

eingängige Grundidee mächtig verkompliziert. Selbst die angebotenen Hilfefunktionen gerieten kryptisch – steckt Ihr in einer Sackgasse, gibt es prompt keine konkreten Hinweise. So kommt regelmäßig Frust auf, wenn Ihr mal wiederholt darauf hoffen müsst, doch noch irgendwie den rettenden Einfall zu haben.

Die eigentlich stilvolle Grafik tut Euch ebenfalls keinen Gefallen, da Übersichtlichkeit bei der optischen Gestaltung offenbar die zweite Geige spielte. So steht sich "Rooms" letztlich selbst im Weg und wird vom Rätselspaß für alle zum Fall für hartnäckige Knobler. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Das Schieberätsel-Konzept von "Rooms" finde ich reizvoll, doch schon im ersten Spielviertel ärgern mich diverse Macken: Die hübsche Grafik sorgt für Atmosphäre, aber wieso wurde nicht wenigstens die Karte im oberen Bildschirm schlichter und damit klarer erkennbar gestaltet? Wieso gibt es keinen Zugrücknahmeknopf? Warum dauert die symbolische U-Bahn-Fahrt jedes Mal so lange? Und weshalb muss ich per Stylus einige Elemente immer mehrfach antippen, bevor sie endlich reagieren? Trotz dieser Ärgernisse fesseln die Aufgaben eine Weile – das Gefühl, dass weniger mehr gewesen wäre, bleibt aber stets präsent.

Entwickler	**HandMade Game, Japan**
Hersteller	**Nintendo / Hudson**
Termin	**4. Juni**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- über 100 knifflige Aufgaben
- stilvoller, alt-englischer Look
- anspruchsvolle Schieberätsel, die durch Zusatzelemente noch knackiger werden
- Level-Editor



SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

64

FAZIT » Interessantes Schiebepuzzle mit viel Tiefgang und Anspruch, das unter Fruststellen und sperriger Bedienung leidet.

What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2

PSP **Strategie** 

Im letzten Herbst gewann "Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This!?" nicht nur den Pokal für den sperrigsten Spielenamen, die gewitzte Mischung aus Retro-Grafik und Dungeon-Bastelei überraschte auch mit einem cleveren Spielkonzept und einem saftigen Schwierigkeitsgrad. Die Fortsetzung verzichtet zwar auf den "Badman" im Titel (offenbar fand der dunkle Rächer aus Gotham City die Anspielung weniger lustig als Publisher Nippon Ichi), baut aber sonst souverän auf dem Erstling auf.

Erneut gilt es, per Spitzhacke einen verzweigten Dungeon für den inkompetenten Overlord zu graben und dabei das Monster-Ökosystem unter Kontrolle zu halten – dies stellt den kniffligen Teil des Spiels dar, da Ihr das Verhalten Eurer Schützlinge nur indirekt beeinflussen könnt. Ohne die Monstermeute ist Euer planloser Herrscher jedoch den nach kurzer Zeit einfallenden Helden schutzlos ausgeliefert.

"What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2" geht eher als Update denn als echtes Sequel durch: Mehr Monster, mehr Helden, Mutationen und eine etwas verfeinerte Steuerung sind dem Spielspaß zuträglich. Und als Bonus beinhaltet die UMD-Variante auch noch den Erstling – das ist doch mal ein Wort! *tn*

Thomas Nickel

"GUT"

Gaaanz ruhig... durchatmen. "What did I Do..." ist eines dieser Exemplare, das der Hardware gefährlich werden kann. Interessantes Spielprinzip, charmanter Look, feinsinniger Humor – und eine hohe Schwierigkeit, die Euch regelmäßig zur Weißglut treibt und bei cholerischen Naturen schon mal für tieffliegende PSPs sorgt. Aber es lohnt sich, die Zähne zusammenzubeißen. Wer dran bleibt, wird von Entwickler Acquire mit einem clever verzahnten Monster-Ökosystem und großen Triumphgefühlen belohnt, wenn ein knackiger Level dann doch geschafft ist. Und die Verbesserungen von Teil 1 zu Episode 2 sind uns dann auch einige Spielspaß-Punkte extra wert.

PSP Grafisch spartanisch, aber effektiv: Hackt mit der Spitzhacke die Quader weg und züchtet Euch eine Monster-Menagerie.



PSP Diese helle, freundliche Welt sollt Ihr terrorisieren.

Entwickler	**Acquire, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi / Flashpoint**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

» mehr Monster und Helden
» cleverer Humor
» quirlige, sehr retrolastige Grafik
» Vorgänger ist mit auf der UMD

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**74**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Clever, aber schwer: mehr eine aufpolierte Mission-Disc als Fortsetzung, doch das clevere Strategie-Prinzip gefällt erneut.

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Wii **Action** 

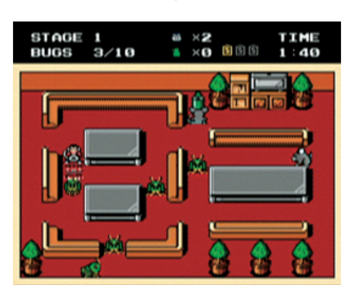
"In dieser blutigen Form kommt das Spiel wohl nicht nach Deutschland", lautete meine Prognose noch im Februar. Glücklicherweise war ich mit meiner Vorhersage ähnlich treffsicher wie Jörg Kachelmann treu – "Desperate Struggle" ist auch in Deutschland so überzogen saftig wie in Nordamerika. Ein Lob an die Prüfstelle für die Freigabe ab 18 Jahren – scheinbar hat man dort verstanden, dass ein Kunstobjekt wie "No More Heroes 2" auch in dieser Hinsicht kein Blatt vor den Mund nehmen muss.

Warum Kunstobjekt? Weil jede Faser des Spiels konsequent und kompetent Style ausstrahlt: Die Menüs gefallen mit groben 8-Bit-Grafiken, das Endgegnerdesign ist extrem abwechslungsreich, die Sequenzen verwirren, verstören und verzücken gleichermaßen – absurde Elemente wie die Anzeige der Combo-Energie in Form eines Tigers setzen Sudas Manifest die Krone auf.

Travis' erneuter Angriff auf die Spitzenposition der Attentäter-Rangliste ist gepflastert mit einer Reihe charmanter Retro-Minispiele, schließlich muss auch ein Laser-katana-schwingender Otaku Bares löhnen, möchte er beim örtlichen Busenwunder neue Mordwaffen erstehen. Im Gegensatz zu Teil 1 bereist Ihr keine freie Stadt mehr – Läden, Nebenjobs oder den nächsten Einsatzort wählt Ihr über eine Karte aus.

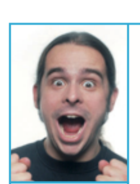
Am Ort des Geschehens angekommen, schlitzt Ihr mit einer simpel-griffigen Mischung aus Button-Hieben und Remote-Ruck-Finishern Horden von mal mehr, mal weniger widerspenstigen Feinden, futtert Energie spendende Pixelpizzas und tretet schließlich den Boss-Killern gegenüber – freut Euch auf ein kreativ-chaotisches Sammelsurium abgefahrener Bosskämpfe. *ms*

Wii Die Axtbrüder können ordentlich austeilen – malträtiert sie mit flinken Standardhieben und schickt sie per Finisher über den Jordan. Dann spritzt die rote Suppe.



Wii Witzig: Im Minispiel mutiert Travis u.a. zum 8-Bit-Kammerjäger.

Matthias Schmid



"SUPER"

Muss ich bei einem Spiel, das mich zum Speichern aufs Klo schickt, weitere Worte verlieren? Echt? Na gut! Obwohl Teil 2 manch cooles Feature des Erstlings (Telefongespräche per Remote, stattliches Katana-Arsenal) vernachlässigt, wurde die Killermär unterm Strich stark verbessert. Der Spielverlauf ist straffer, die Grafik schicker, die Nebenjobs sind cooler; als Zuckerl winken zwei spielbare Nebenfiguren.

Entwickler	**Grasshopper Manufacture, Japan**
Hersteller	**Rising Star Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

» ungeschnitten in Deutschland: Blut, Enthauptungen, etc. – alles drin
» auf Wunsch deutsche Untertitel
» Kämpfe langsamer als im Vorgänger

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**84**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Verrückter Wii-Slasher mit viel Japano-Charme, spaßigen Retro-Minigames und erneut sehr coolen Bosskämpfen.

Left 4 Dead 2: Die Brücke

Nur angucken, nicht anfassen: Das vollmundig versprochene Wiedersehen mit den Helden des ersten Teils entpuppt sich als schnöder Cameo-Auftritt.

Entwickler	**Valve, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**360**
Preis	**7 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 01/10)**

Für die Entscheidung, in "Left 4 Dead 2" die ursprünglichen Überlebenden gegen vier neue Mitstreiter auszutauschen, erntete Valve Buh-Rufe. In der ersten Zusatzkampagne feiern die alten Helden daher ein Comeback – allerdings nur in nicht-spielbarer Form. Zudem ist der englische Titel "The Passing" ein Wortspiel: Denn Ihr sollt nicht nur eine Brücke 'überqueren', ein Original-Held hat sich zudem von Zombies zerfetzt ins Jenseits verabschiedet.

Auf der Flucht vor dem Virus gelangt Ihr an eine hochgeklappte Hebebrücke, die Ihr nur von der anderen Seite herunterlassen könnt. Also ballert Ihr Euch durch drei Abschnitte durch zerstörte Wohnanlagen, eine Zombie-Hochzeitsgesellschaft, eine Rocker-Kneipe und einen Abwasserkanal. Das Finale geschieht wenig innovativ unter den Spielregeln des Scavenge-Modus: Sammelt Benzinkanister, um einen Generator anzuwerfen, der die Brücke schließlich hinablässt und die Flucht in die nächste Kampagne "Dunkler Karnival" des Hauptspiels ermöglicht.

Valve stiftet Zombiejägern zwei neue Waffen: den Golfschläger für den Nahkampf und das mächtige M60-Maschinengewehr, dem aber schon nach 150 Schuss die Puste ausgeht. Dafür findet Ihr nun Vorratskisten mit unendlich Nachschub an Bomben und Molotow-Cocktails.

Neben der "Passing"-Kampagne in der Koop- und Versus-Variante tobt Ihr Euch in drei neuen Scavenge- bzw. Survival-Karten und dem frischen 'Mutations'-Modus aus. Dieser variiert bekannte Modi mit eigenen Regeln: Spielt beispielsweise einen Mix aus 'Realismus' und 'Versus' oder transportiert einen Gartenzwerg (!) in den Rettungsraum. *pu*



"GEHT SO"

Philip Ulc

Die rund einstündige und nur englisch synchronisierte Kampagne kommt ohne Höhepunkte aus. Die drei Karten bieten zwar spielerische Kurzweil, doch ist das Finale durch die Scavenge-Adaption etwas lahm. Der 'Mutations'-Modus, der jede Woche eine andere Spielart vorstellt, sorgt dagegen mit teils skurrilen Spielideen für Abwechslung – und das trotz eigentlich nur geringer Veränderungen der bekannten Modi. Mehr habe ich vom äußerst kurzen Wiedersehen der beiden Helden-Gruppen erwartet, das Valves großes Aufheben um diesen Story-Kniff nicht rechtfertigt.



360 Dieser neue Zombietyp verliert bei seinem Ableben allerlei wichtige Gegenstände wie Rohrbomben oder Medikits.



360 Der scheue Auftritt der alten Helden, die uns im Finale mit Waffengewalt helfen.

Lost Planet 2 – Online-Erlebnisse

Endlich im Netz: In der ersten Woche nach Veröffentlichung haben wir Online-Kampagne und Mehrspieler-Schlachten ins Visier genommen.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
System	**PS3 / 360**
Preis	**50 Euro**
Hauptspiel	**82% (Test in M! 06/10)**

Zusammen mit Online-Unterstützung entfaltet die Kampagne ihre Stärken: Während des Spiels können Mitspieler ein- und aussteigen, so dass bei längeren Sessions ein fliegender Wechsel stattfindet. Neulinge lassen sich mit den unkomplizierten Gesten herbeiwinken, so dirigiert man unerfahrene Spieler zu den Brennpunkten – das klappt in der Praxis gut.

Den Mehrspieler-Schlachten fehlt dagegen der rechte Pfiff: Bis zu 16 Spieler wetteifern in Deathmatch und Jagd um Datenstationen, Punkte oder Akriden-Abschüsse. Außerdem darf man sich fünf Fraktionen anschließen und für diese einwöchige Feldzüge bestreiten – alle Erfolge einer Fraktion in den verschiedenen Schauplätzen werden alle sieben Tage abgerechnet, die aktuelle Vormachtstellung lässt sich anhand eines Kuchendiagramms ablesen.

Leider kann man laufend die Fraktion wechseln, so dass sich keine eingefleischten Fraktion-Communities (z.B. wie bei "M.A.G.") bilden und dem Ergebnis der Wochenschlacht keine echte Bedeutung beikommt – das hätte sich geschickter arrangieren lassen. So bleiben die Mehrspieler-Schlachten eine nette Abwechslung für zwischendurch, der Schwerpunkt liegt auf der Multiplayer-Kampagne – nur wer eine pompöse Teamballerei sucht, greift zu "Lost Planet 2". *oe*

"GUT"

Oliver Ehrle

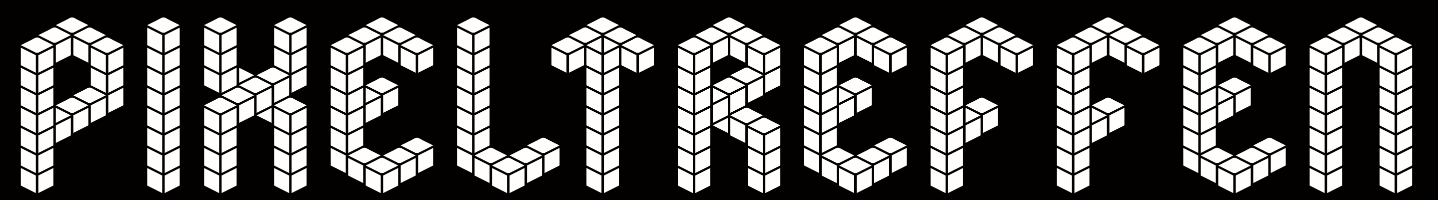
Die Mehrspieler-Schlachten von "Lost Planet 2" haben mich enttäuscht: Mit nur sieben Teamkameraden und den üblichen Spielregeln ist der Modus keinen Deut besser als jeder x-beliebige VS-Modus gängiger Ego-Shooter, zumal der Fraktionskampf nicht wirklich Sinn ergibt – da greife ich lieber zu "Battlefield" & Co. Mit drei menschlichen Mitspielern macht die Kampagne dagegen erst richtig Laune: Dank der eingestreuten Teamaufgaben spielen sich die einzelnen Abschnitte auch bei wiederholtem Besuch recht unterschiedlich. Und wenn vier Profis ans Werk gehen, sind auch die höheren Schwierigkeitsstufen eine spaßige Herausforderung.



360 Arbeitet zusammen: Die Lebensenergie des T-ENG-Versorgers lässt sich auf Kameraden schießen, um diese zu heilen.



PS3 Nur einer bedient die Zugkanone: Der Kampf klappt reibungslos, weil nur Kenner den Zielmechanismus schnell finden.



PIXELTREFFEN

INS NETZ GEGANGEN

Und so bekommt Ihr die hier gezeigten und viele weitere Voxel-Helden auf Eure PS3: Von Webseiten wie Gamefaqs.com oder Thegeorama.com ladet Ihr die Ordner der Editor-Speicherdateien für die Figuren herunter. Achtet darauf, dass die Ordner korrekt benannt sind: Auf die Buchstaben "BLJM" folgt stets eine 26-stellige Kombination aus Zahlen und Buchstaben. Enthalten solche Ordner vier Dateien namens "DATA.EDT", "ICON0.PNG", "PARAM.PFD" und "PARAM.SFO", müssten sie funktionieren. Legt auf einem USB-Stick einen Ordner namens "PS3" an, mit einem Unterordner der "SAVEDATA" heißt. Dorthin verschiebt Ihr nun die Ordner mit den Editor-Dateien. Per Speicherdateien-Dienstprogramm kopiert Ihr die Daten auf die Festplatte Eurer PS3 und ladet sie im Editor von "3D Dot Game Heroes".

Seit einem Monat basteln Spieler aus aller Welt ihre persönlichen ”3D Dot Game Heroes“. Wir haben die gelungensten Exemplare zum pixeligen Gipfeltreffen versammelt.

Entwickler	**Silicon Studios, Japan**
Hersteller	**Atlus**
System	**PS3**
Preis	**60 Euro**
Hauptspiel	**70 % (Test in M! 06/10)**



Von links oben: Optimus Prime (Roboter-Form), Batman, Kenny, Kratos, R2-D2, Optimus Prime (Truck-Form), Link (”The Legend of Zelda: Four Swords“), Link (8-Bit), Link (16-Bit), Ken, Akuma, Ryu, Big Boss, Master Chief, Sephiroth, Black Mage, Slime, Sonic, Bowser, Paper Mario, Gumba, Mega Man



Super Street Fighter IV

M!-Redakteur Michael Herde wagt sich in die Online-Welt des Prügelhits und erfährt am eigenen Leib, wie bitter Niederlagen schmecken und wie motivierend-lehrreich sie dennoch sein können.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
System	**PS3 / 360**
Preis	**40 Euro**
Hauptspiel	**92 / 91% (Test in M! 06/10)**

Der 30. April war für mich ein besonderer Tag, denn in Schwäbisch Gmünd fand das Neutrons Cinemasters statt (siehe S. 29). Dort war ich schon letztes Jahr zur Veröffentlichung des Vorgängers, als ich mich noch für einen guten "Street Fighter IV"-Spieler hielt. Bis man mir gehörig die Fresse polierte – auf der Leinwand, versteht sich. Also habe ich Dash Cancels gelernt und Combos geübt. Ein Jahr lang. Online eine ganze Weile, ansonsten viel mit Freunden. Dann kam "Super Street Fighter IV" – erst zockte ich ohne Unterlass die Preview-Version, dann holte ich meine Prügelkollegen Diego, Tim und Tony in die Redaktion und wir tauschten uns über spielerische Neuerungen aus. Schließlich schickte Capcom das fertige Spiel und weitere 50 Stunden flossen auf den Zähler. Gut vorbereitet fuhr ich aufs Turnier, skeptischer als im Vorjahr, doch selbstbewusst. Ich sollte mich zu früh freuen, denn erst unterlag ich Patrick, einem Leser aus Wien. Im Loser Bracket verlor ich dann gegen einen namenlosen Fremden – immerhin nur knapp.

Wo sind nur all die Spieler?

Seit einigen Tagen versuche ich mit meiner PS3, "Super Street Fighter IV" online zu spielen, denn ich übe weiter. Für "Super Street Fighter IV Alpha" oder ähnliches. In erster Linie spiele ich mit Ken, immer häufiger auch mit Neuzugang Juri. Ich mag ihren Ausweich-Move. Viertelkreis nach vorne, Schlag – ruckzuck ist sie woanders. Doch online spielen auf PS3 ist schwierig, denn die Suche nach Mitspielern dauert mitunter sehr lange, zuhause wie in der Redaktion. Nicht, dass keiner spielen würde, die Ranglisten zeugen vom Gegenteil. Genervt sehe ich mir Replays in Zeitlupe an, um mit eingeblendeten Manövern und Schadenswerten dazu zu lernen. Wobei punktgenaues Vor- und Zurückspulen komfortabler gewesen wäre. Dafür kann ich die Wiederholungen speichern und in Listen verwalten.

Devise: Niemals aufgeben!

Entnervt eröffne ich einen Endloskampf, bei dem der Sieger bleibt und Gegner nachrücken. Schnell betritt ein Schwede die Lobby. Ich wähle Ken, er Akuma. Auch ohne Ruckler und Lags verliere ich deutlich; die Signalanzeige ist ohnehin unzuverlässig. Doch ich bin motiviert und Match folgt auf Match. Zehn Runden lang beiße ich mir die Zähne an dem zähen Schwedenhappen aus, ehe Sagat meinen ersten Sieg holt. Danach verliere ich weiter – mit Juri, Ken, Sagat und Cody. Nach 17 Runden steht für mich fest, dass ich über diese Begegnung schreiben werde und ich kündige das letzte Match an: Ken trifft auf Juri – prima übrigens, dass man jetzt nicht mehr vorab sieht, wer welchen Kämpfer wählt! Meinem Dragonpunch entgeht Juri mit besagtem Ausweich-Move, doch ein schäbiger Fußfeger verschafft mir das 1:0. In der zweiten Runde springt Juri wiederholt über Kens Feuerball und tritt ihm ins Gesicht. Ihrem gespeichertem Schuss entkomme ich nur knapp per Hurricane Kick. Es wird eng – ich sollte weniger springen, mehr Angriffe andeuten und Dash Cancels nutzen. Ich führe, doch Juri drängt mich mit ihrem Wirbelkick in die rechte Ecke. Kens unschlagbarer Uppercut entscheidet auch die zweite Runde für mich! Mein zweiter Sieg nach 18 Runden – so höre ich gerne auf. Ich gratuliere meinem Kontrahenten zu einer motivierenden wie lehrreichen Begegnung und schicke eine Freundschaftsanfrage hinterher. Wir werden uns wieder sehen.

Zum Ende des Abends kommt endlich mein erstes Ranglistenmatch zustande – gegen einen schwachen Gegner mit wenigen Spieler- und Kampfpunkten. Sein Gouken deckt mich mit Feuerbällen ein, doch er ist chancenlos. Der Triumph schmeckt fade, doch dafür habe ich nun die ersten Punkte erworben und darf bald eigene Replays veröffentlichen. Bis dahin muss ich noch viel üben. *mh*

PS3 Akuma macht Druck und lässt kaum Lücken.



PS3 Erster Sieg – dieser Tiger Knee kam unerwartet!



PS3 Ken bestraft Juri mit einem Hurricane Kick.



PS3 Nach 18 Matches der zweite Sieg – via Replay immer wieder zu genießen.

Dante's Inferno: Die Prüfungen der heiligen Lucia

Ein Zweispieler-Modus für "Dante's Inferno" – aber nicht so, wie wir uns das gewünscht hätten: Im mitgeliefertem Editor erstellt Ihr eigene Herausforderungen, online sucht Ihr nach Mitstreitern.

Entwickler	**Visceral Games, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**86% (Test in M! 01/10)**

Gibt man der Zockergemeinde einen Editor in die Hand, hat das in der heutigen Zeit vor allem einen Vorteil: Dank meist vorhandener Upload-Möglichkeit für die Eigen-kreationen ist quasi für unendlich Levelnachschub gesorgt – "LittleBigPlanet" hat es vorgemacht. Im Fall von "Dante's Inferno" sind das die "Prüfungen der heiligen Lucia". Habt Ihr den kostspieligen Inhalt erworben, wartet im Hauptmenü ein Editor für Kampfprüfungen, der Euch mit vielen guten Tutorials das Konzept näherbringt. Ihr wählt aus zwölf Arenen (die sich optisch an den Szenarien des Hauptspiels orientieren), fügt Wellen von Feinden hinzu, legt Dante oder die neue Lucia als Spielfigur fest, baut Fallen und verteilt Lebens- und Magiebrunnen – solange, bis das Maximum an verfügbaren 'Kostenpunkten' erreicht ist; natürlich setzt Euch EA in puncto Gegnermenge eine Grenze. In akribischer Detailarbeit könnt Ihr u.a. die Lebensenergie für den Spieler, die Stärken der einzelnen Feinde oder die Frequenz der Fallen einstellen und pro Gegnerwelle unterschiedliche Ziele festlegen – brummt dem Zocker ein fieses Zeitlimit auf oder verlangt eine absurd hohe Combozahl.

Ist Eure Kreation vollendet, ladet Ihr sie hoch, damit sich andere daran versuchen und natürlich ihre Wertung abgeben. Wer weniger Lust auf Bauen hat, versucht sich an den Aufgaben, welche die Community oder EA selbst erstellt haben – auf Wunsch im Zweispieler-Modus mit einem Online-Mitstreiter. Leider werdet Ihr nicht allzu oft das Glück haben, auf einen Mitspieler für die an sich packenden Schlachten zu finden. *ms*



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Wenn mal ein Online-Koop-Match zustandekommt, geht es richtig ab – die Zweispieler-Action läuft superflüssig und der Schirm ist voll mit tobenden Feinden und gleißenden Spezialeffekten. Leider fanden wir mittags, abends und sogar in der Nacht kaum willige Mitstreiter, selbst nicht in den eigentlich von EA bereitgestellten Sessions. Da helfen auch der simpel zu handhabende, jedoch nicht sehr mächtige Editor und die blitzschnelle, neue Kämpferin nicht viel. Dass an einer Konsole keine Zweispieler-Matches möglich sind, ist eine Frechheit (mögliche Kameraprobleme hin oder her) und angesichts der fehlenden Online-Mitspieler doppelt schmerzlich.



360 Vor dem Hintergrund der Stadt Dis setzen wir einen Nimmersatt ins Level – dafür reicht unser Punkte-Budget noch.



360 Geht gut ab: In Person der der heiligen Lucia packt Ihr neue Akrobatik-Manöver und rasante Luftangriffe aus.

Nier: Die Welt des wiederverwendeten Gefäßes

Kämpfen, kämpfen, immer nur kämpfen – Nier kommt im ersten Zusatzinhalt keine Sekunde zur Ruhe. Leider ist hier nicht nur der Titel bescheuert...

Entwickler	**Cavia, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
System	**PS3 / 360**
Preis	**7 Euro**
Hauptspiel	**82% (Test in M! 06/10)**

Das erste "Mass Effect" hat es mit seinem zweiten DLC-Pack vorgemacht, "Nier" zieht nach: Man nehme ein Spiel, welches Euch aufgrund der Dialoge, Schauplätze, Story und Charaktere ans Herz gewachsen ist und veröffentliche einen Zusatzinhalt, der sich allein aufs Kämpfen beschränkt. Sehr schlau!

Immerhin hatte Cavia bei der Einbindung eine nette Idee: Nier findet im Erdgeschoss seines Domizils das Tagebuch seiner verstorbenen Frau; lest Ihr darin, schwelgt der alte Kämpe in Jugenderinnerungen – schwupps, schon seid Ihr der junge Nier und metzelt Euch durch die aus 15 Prüfungen bestehende Vergangenheitsbewältigung. Nun weiß jeder, der "Nier" gespielt hat, dass endlose Fights gegen die Standard-Schatten und Mini-Bosse nicht das Highlight des Action-Rollenspiels darstellen. Trotzdem erwartet Euch in der "Welt des wiederverwendeten Gefäßes" keinerlei Zusatzstory, sondern nur die beschriebenen Raufereien in optisch leicht modifizierten Gebieten des Hauptspiels. Die Kämpfe sind obendrein knüppelhart, nur wer schon kräftig gelevelt hat, besitzt den Hauch einer Chance. Schlagt Ihr Euch durch, gibt es als Lohn je zwei Kostüme für Nier, Kaine und Emil sowie drei starke Waffen (jeweils ein Speer, Einhänder und Zweihänder), die im Hauptspiel nicht enthalten waren. *ms*

"LAHM"

Matthias Schmid

Dass ich die Konzentration des DLCs auf Schwertaction doof finde, wisst Ihr schon aus dem Text, aber Cavia hat auch beim Drumherum geschlampt: Zwar bestreitet Ihr die Zusatzprüfungen als junger Nier (der aus der japanischen PS3-Version "NieR: RepliCant"), im Hauptspiel dürft Ihr jedoch nicht in das Kostüm schlüpfen. Auf der anderen Seite sind die Zusatzoutfits zwar hübsch anzusehen, aber nur umständlich via Hauptmenü und vor einem neuen Spiel anwählbar. Zudem hätte ich mir einen echten frischen 'Big Boss' gewünscht. Wenigstens verwöhnen Remixes mein Gehör; dass keine weiteren Achievements warten, ist mir schnuppe.



360 In den Zusatzprüfungen dürfen wir als Nier-chen ran – weil die Feinde richtig fies sind, laufen wir gleich mal davon...



360 Diese Kaine ist schon ein leckeres Mädel – vor allem, wenn sie Euch im Samurai-Kostüm den Rücken zuwendet.

WHO is WHO







Kenji Eno

Nach fast zehnjähriger Abstinenz meldet sich Japans kreatives Enfant terrible zurück an der Spielefront!

Kenji Eno, geboren am 5. Mai 1970 im Tokioter Stadtbezirk Arakawa, ist kein Mann der leisen Töne. Und als er sich 1996 mit dem Konsolengiganten Sony aufgrund kreativer Entscheidungen bezüglich seines in Japan herbeigesehnten neuen Spiels "Enemy Zero" überwarf, tat er das nicht hinter verschlossenen Türen. Nein, Allround-Talent Eno zelebrierte den Bruch mit Sony laut, deutlich und vor allem öffentlich. Als sich auf der Premiere des neuesten "Enemy Zero"-Trailers während einer großen Pressekonferenz das obligatorische PlayStation-Logo plötzlich in das Sega-Saturn-Logo verwandelte, war nicht nur die Presse baff. Vor allem die Sony-Verantwortlichen sahen sich kalt erwischt. Spätere Aktionen Enos, wie öffentliches Herumtrampeln auf einem Plüsch-MuuMuu, dem Maskottchen von Sonys damaliger Vorzeigeserie "Jumping Flash!", sorgten dafür, dass die Beziehung zwischen Eno und Sony auch langfristig unterkühlt blieb.

Jung, kreativ, erfolgreich

Aber Eno konnte es sich leisten, denn in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre waren er und seine Firma WARP die Shootingstars der japanischen Entwicklerszene. WARP galt nicht nur als Synonym für hochgradig ungewöhnliche Spielkonzepte, auch kommerzieller Erfolg stellte sich ein. Bereits der erste große Titel – das atmosphärische Mystery-Adventure "D" – traf den Nerv japanischer Spieler und sorgte für hervorragende Umsätze; Eno war nur durch dieses eine Spiel ein gemachter Mann und gründete eine Familie. Kenji Eno blieb seiner "D"-Heldin Laura treu und gab ihr auch die Hauptrolle in seinem nächsten großen Spiel, dem Weltraum-Abenteuer "Enemy Zero", bei dem sich Spieler mit einem unsichtbaren Gegner konfrontiert sahen, der nur über das Piepsen eines Bewegungsdetektors geortet werden konnte.

Spiel ohne Grafik?

Enos exzentrischstes Werk ist aber fraglos "Real Sound: Kaze no Regret" für Segas Saturn, das später auch für Dreamcast umgesetzt wurde: ein reines Audio-Abenteuer, das ohne Grafik auskam. Leider hat es dieses hochinteressante Stück Software niemals in den Westen geschafft. Überhaupt kamen Enos Spiele außerhalb Nippons meist weniger gut an, der Großteil erntete bestenfalls mittelmäßige Kritiken und wurde vom Publikum ignoriert. Aber auch in Japan ging es langsam bergab. Sinkende Verkaufszahlen führten zum Ende von WARP und zu Enos knapp zehnjähriger Abstinenz aus der Spielebranche. Enos psychische Probleme verschärften das Ganze: Er hat als Kind eine Schule für Hochbegabte besucht und beendete die High School mit 17 Jahren vorzeitig, um auf eigenen Beinen zu stehen. Mit "You, Me and the Cubes" für Wii ist Eno wieder auf der Bildfläche erschienen – M! sprach mit dem kreativen Japaner über seine Zukunftspläne. *tn*

Enemy Zero – die seltenste Special Edition der Welt?

Für eingefleischte Sammler bietet die Spielewelt einiges – aber kaum eine Special Edition, egal wie selten oder hochwertig, kann sich mit der von WARPs "Enemy Zero" messen. Nur 20 Exemplare wurden zum Preis von jeweils 200.000 Yen verkauft und von Firmenchef Kenji Eno persönlich ausgeliefert. In der hölzernen Kiste befanden sich eine Replik von Lauras Waffe, Michael Nymans Soundtrack des Spiels auf Schallplatte, eine Kappe, eine Tasche, ein Paar Handschuhe, ein Modell aus Ton oder Wachs und ein Poster. Dazu gesellte sich noch eine bespielte CD-R und eine Diskette. Was sich darauf befand? Nun, nicht einmal wir haben diese Special Edition jemals zu Gesicht bekommen. Schade, aber auch gut für unsere Geldbeutel.



SOFTOGRAFIE (AUSZUG):

Casino Kid 2 (NES, 1992)
Panic Restaurant (NES, 1992)
Superman (NES, nicht erschienen)
D (Saturn, 3DO, PSone, 1995)
Enemy Zero (Saturn, 1996)
Real Sound: Kaze no Regret (Saturn, 1997)
D2 (Dreamcast, 1999)
You, Me and the Cubes (Wii, 2009)



"You, Me and the Cubes" für WiiWare ist clever, komplex und macht im Zweispieler-Modus am meisten Spaß.

M! Games: Herr Eno, es ist schön, Sie wieder in der Welt der Videospiele begrüßen zu dürfen! Bitte erzählen Sie uns, weshalb Sie die Industrie vor beinahe zehn Jahren verlassen haben. Und was haben Sie seitdem gemacht?
Eno: Ich habe zehn Jahre in der Spiele-Industrie gearbeitet – im Alter von 19 bis 29 Jahren führte ich eigene Firmen. Aber während der ganzen Zeit hatte ich immer Pläne im Hinterkopf, mal etwas anderes zu machen. Und damals schien mir die richtige Zeit gekommen zu sein. Ich habe eine Menge verschiedener Dinge getan. Ich habe viel gestaltet – Brand Design, grafisches Design. Ich habe an einem Verkaufsautomaten gearbeitet, den man mit einem Handy bedienen kann. Ich habe auch die Planung für ein Hotel an einem Onsen (japanische heiße Quelle; Anm. d. Red.) übernommen – eben ganz verschiedene Projekte. Und ich muss sagen, dass mir diese Erfahrungen jetzt eine große Hilfe sind.

Ihr neuestes Spiel ist der WiiWare-Titel "You, Me and the Cubes" – eine ganz andere Art von Spiel als Ihre früheren Werke. Wie kam es dazu?
Obwohl ich die Entwicklerszene ja eigentlich verlassen hatte, hat mich die Wii-Konsole von der ersten Ankündigung an fasziniert. Ich habe mir sogar aus Papier einen Wii-Controller gebastelt, nur um zu erahnen, wie sich das anfühlen könnte. Und dann habe ich das mit einer anderen Idee kombiniert, die ich schon länger mit mir herum getragen hatte.

Von Anfang an schwebte mir ein Bild eines futuristischen Spielzeugs vor Augen: In der Mitte befindet sich ein Würfel über einem Tisch, links und rechts davon sitzt jeweils ein Spieler. Beide werfen abwechselnd kleine Figuren auf den Würfel und derjenige, der am Ende die meisten Figuren stehen hat, gewinnt. Daraus habe ich das Spielkonzept für "You, Me and the Cubes" entwickelt. Zunächst habe ich wie in meiner ursprünglichen Idee ein Konzept für zwei Spieler ausgearbeitet, dann folgte ein Solo-Modus. Nintendo erkannte das Potenzial und so kamen wir schließlich zusammen. Das ist das Tolle an WiiWare: Es ist leicht, ein interessantes Konzept umzusetzen und auf den Markt zu bringen!

Haben Sie noch Interesse an storylastigen Spielen, wie Sie sie damals entwickelt haben?
Schon in den 1990er-Jahren, als ich mit meiner Firma WARP Spiele wie "Enemy Zero" oder "D2" designte, hatte ich nicht nur Interesse an storylastigen Titeln und Horrorgames, sondern auch an Action- oder Puzzlespielen. Und heute ist es genauso – ich kann mir alles mögliche vorstellen. Allerdings gestalten sich große, narrative Spiele etwas schwieriger, weil sie immer eine aufwändige Lokalisation mit sich bringen.

Haben Sie bereits konkrete Pläne mit Ihren alten Marken?
Ich kann mir schon vorstellen, an Nachfolgern meiner früheren Spiele zu arbeiten. Allerdings bin ich momentan recht fest mit Nintendo verbunden und ich glaube nicht, dass meine früheren Titel sonderlich gut in deren aktuelles Portfolio passen würden. Ich behalte aber stets den Markt und seine Entwicklung im Auge, wenn ich darüber nachdenke, zu welchem System meine früheren Spiele gut passen würden. Aber ich bin erstaunt und freue mich darüber, dass Sie hier im Westen auch von "Real Sound" gehört haben! Das ist ja ausschließlich in Japan erschienen und wurde auch gezielt für diesen Markt entwickelt. Aber ich hätte mich damals schon gefreut, wenn es auch im Rest der Welt erschienen wäre. Heute wären die Chancen dafür besser als vor zehn Jahren. Der Markt ist größer und offener…

Nachdem Sie jetzt für gut zehn Jahre quasi weg waren: Wie hat sich die Spielebranche seit 2000 verändert?
Zunächst dachte ich, es habe sich im Grunde nicht allzu viel geändert. Aber ich bin schon überrascht, dass Nintendo plötzlich so erfolgreich ist. Und wer hätte damals gedacht, dass Microsoft eine eigene Konsole bauen würde? Die drei aktuellen Plattformen erleben ganz unterschiedliche Marktsituationen. Früher war die Rivalität viel größer, aber heute beschleicht mich das Gefühl, Systeme wie Xbox 360, Wii oder DS haben eigene Nischen und eigene Zielgruppen. Und eigentlich ist das doch eine wirklich gute Entwicklung – für Entwickler und Spieler. Auf dem Computer ist es ja genau umgekehrt, da sind Windows-PCs und Macs immer näher zusammengerückt. Bei den Konsolen hat sich gerade Nintendo deutlich von den anderen abgesetzt.

Sie selbst und Ihre damalige Firma WARP sind seit jeher eigene Wege gegangen. Ist es eigentlich wahr, dass es von "Enemy Zero" für den Saturn eine extrem seltene Limited Edition gab, die Sie persönlich in ganz Japan auslieferten?
Ja, das ist die Wahrheit. Es gab davon genau 20 Stück für jeweils 200.000 Yen (gut 1.500 Euro; Anm. d. Red.). Und wenn jemand das bezahlt hat, dann bin ich selbst losgefahren und habe das Spiel übergeben. Es war dann auch sehr schnell ausverkauft. Ich hatte großes Glück, dass niemand aus Hokkaido die Limited Edition gekauft hat, denn das wäre eine ziemliche Tour geworden. Die meisten Käufer wohnten gar nicht so weit weg. Ich wollte so etwas schon lange einmal machen – dem Kunden selbst das fertige Spiel übergeben. Ich war sehr froh, als ich das dann konnte. Viel Zeit hatte ich nicht, aber eine halbe Stunde konnte ich immer mit den Leuten reden.

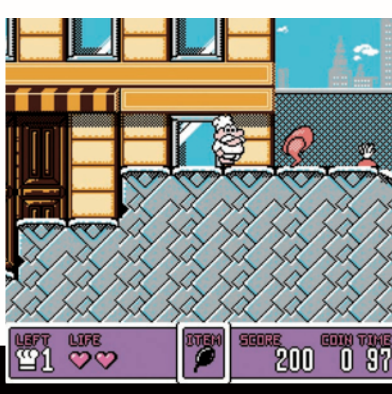
Würden Sie das heute noch einmal machen?
In den 1990er-Jahren habe ich meine Spiele über meine eigene Firma vertrieben, aber jetzt läuft alles über Nintendo – auch das Marketing. Daher habe ich selbst nichts damit zu tun, ich erschaffe lediglich das Spiel.



"Enemy Zero": Ortet den unsichtbaren Gegner via Motion Tracker und ladet Eure Waffe an seltenen Stellen im Schiff auf.



"D2" für Dreamcast erschien in Europa nicht, in den USA dank kontroverser und verstörender Szenen nur geschnitten.



"Panic Restaurant": Als hüpfender Koch nehmt Ihr es mit durchgedrehten Nahrungsmitteln auf.

ONLINE

radiangames JoyJoy



360 Pastellfarben, klare Kurven und jede Menge Action – "JoyJoy" hebt sich von der Twinstick-Shooter-Konkurrenz wohltuend ab.



Möchtegern-"Geometry Wars"-Rivalen gibt es bei den Indie Games jede Menge – um sich aus der Masse abzuheben, muss ein Neuzugang schon etwas Besonderes bieten. "JoyJoy" von radiangames versucht es über die 'Glück'-Schiene. Den Begriff würde man normalerweise kaum mit einer Ballerei verbinden, doch hier passt er irgendwie. Die freundliche Grafik überzeugt mit einem ganz eigenen, ebenso bunten wie stilvollen Look, der selbst bei Gegnermassen übersichtlich wirkt. Dazu kommt ein intelligent gelöstes Waffensystem, entspannte Musik sowie eine tadellose Steuerung. Einziges Manko: Die rund zwei Dutzend Stages sind schnell absolviert. *us*

Entwickler **radiangames, USA**
Preis **1 Euro**
7 Spielspaß

Musikmaschine DSi



DSi Trotz vieler Elemente ist die Bedienung von "Rytmik" erstaunlich einfach – selbst blutige Anfänger entlocken dem Tool schnell hörenswerte Tracks.

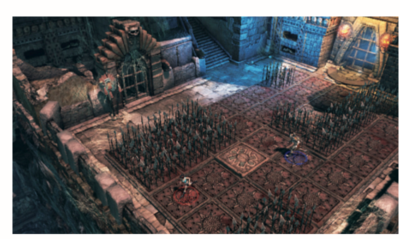
SPIELE • Nach den ganzen tumben Notizblock- oder Fotobearbeitungs-Gimmicks, die bei DSiWare zu Recht nicht beachtet werden, hat sich im Mai ein reizvolles Klangbastelwerkzeug unter die Anwendungsriege gemischt: "Rytmik" wurde vom tschechischen Cinemax-Team entwickelt und erinnert an eine Mischung aus Sequenzer und dem PSone-Oldie "Music". Über 170 Drum-, Bass und Synthie-Sampels dürfen in vier Spuren platziert und fast nach Herzenslust modifiziert werden. Die Klangqualität kann sich hören lassen und die Erstellung eigener Songs bekommen im Gegensatz zum Vollpreis-Modul "Korg DS-10" auch Neulinge gebacken – 8 Euro ist der Musikbaukasten allemal wert.

Lara Croft and the Guardian of Light

SPIELE • Trotz ihrer immer noch straffen Kurven gehört Lara Croft eigentlich ins Altersheim für ausgelaugte Spielehelden. Doch Crystal Dynamics verpasst der Dame ein neues Outfit und lässt sie in "Lara Croft and the Guardian of Light" erstmals aus isometrischer Perspektive in antike Tempel hinabsteigen. Ihr zur Seite steht der namensgebende Wächter des Lichts, der 2.000 Jahre alter Krieger Totec. Die beiden kämpfen sich durch Katakomben und weitläufige Dschungelareale, um einen mysteriösen Spiegel zu beschaffen. Ihr bestreitet das etwa sechsstündige Abenteuer entweder alleine oder im Koop-Modus zu zweit. Hierbei übernimmt einer von Euch Totec, der mit Speer und Schild ausgerüstet ist, aber auch trotz seines Alters mit Maschinengewehren und Flammenwerfern umgehen kann. Kernstück des Spiels sind aber "Tomb Raider"-typische Rätsel, die im Koop-Modus natürlich zusammen gelöst werden. Lara steigt zum Beispiel auf Totecs Schild, um höhere Ebenen zu erreichen. Die Archäologin verfügt im Gegenzug über einen Greifhaken, mit dem sie sich über Abhänge schwingt oder Totec aus Abgründen herauszieht. Sogenannte 'Challenge Tombs' bremsen auf Wunsch mit Knobelpassagen das ansonsten flotte Spielgeschehen. Warum auf Wunsch? Für Actionfans, die nicht rätseln wollen, haben die Entwickler stets einen einfachen Pfad durch das Level vorgesehen, der an den schweren Puzzles vorbeiführt. Allerdings entgehen Euch dann zahlreiche Boni. Im Solomodus seid Ihr übrigens alleine unterwegs, Totec nimmt dann einen anderen Weg. Die Rätsel und Sprungeinlagen werden für diesen Fall natürlich komplett verändert. Für ca. 1.200 Microsoft Points oder etwa 13 bis 15 Euro dürft Ihr ab Sommer wieder mit der attraktiven Dame auf Tour gehen – sowohl auf Xbox 360 als auch PS3.



360 Im Koop-Modus erfordern die recht anspruchsvollen Knobeleien Teamwork und doppeltes Hirnschmalz.



360 Wer das Rätsel löst, läuft durch die rechte Tür. Actionfans gehen sofort nach links.

ONLINE-TICKER »

+++ Aschewolke? Ach was! Das launige Flugzeuglotsenspiel "Flight Control" landet demnächst als Download auf Wii. +++ Prominenz: Yuzo Koshiros Xbox-Live-Indie-Game "Protect Me Knight" (siehe Import-Rubrik in M! 06/10) ist nun erhältlich – allerdings müsst Ihr den Titel wegen ausschließlich japanischer Schriftzeichen im Namen mühsam im Marktplatz aufspüren. +++



Rocket Knight

PS3 **360** **Jump'n'Run** 



360 Der erste Boss ist groß, aber nicht allzu gefährlich: Trefft den Holzfäller-Roboter an seiner roten Maske oder schleudert seine Dynamit-Stangen auf ihn zurück.

DIE VORGÄNGER

Mit "Rocket Knight Adventures" schaffte Konami den Durchbruch auf dem Mega Drive und grenzte sich mit tollen Effekten vom Platzhirschen Sonic ab. Der Soundtrack war eine der ersten Arbeiten von "Castlevania"-Komponistin Michiru Yamane. Der Nachfolger hieß "Sparkster": Während die Nintendo-Variante an die Qualitäten des Erstlings anknüpfte, läuft die Mega-Drive-Fassung unter 'schwächerer "Sonic"-Klon'. Außerdem feierte Sparkster 2008 im DS-Sportspiel "New International Track & Field" einen Gastauftritt.





360 In der kalten Heimat der Wölfe ist der Raketen-Rucksack nur begrenzt einsetzbar: In der Nähe der wärmenden Fackeln lädt sich der Antrieb wieder auf.



360 Im strömenden Regen legt sich Sparkster mit dem Wolf-Kampfschiff an: Schaltet so schnell wie möglich per Raketen-Angriff die massiven Geschütze aus.

Remakes und Fortsetzungen von 8- und 16-Bit-Titeln sind keine Seltenheit, trotzdem kommt das Revival von Konamis Raketen-Ritter Sparkster überraschend. Zu 16-Bit-Zeiten war er kurzzeitig einmal so etwas wie das Firmen-Maskottchen, wurde aber wie viele seiner Kollegen mit Ankunft der CD-Generation in Rente geschickt. Doch Sparkster grenzte sich schon damals nicht nur im Design von der Konkurrenz ab, auch seine Spiele hatten es in sich. Deren größte Stärken – die punktgenaue Steuerung und der innovative Raketen-Rucksack – übernahm der britische Entwickler Climax und hübschte die 2,5-D-Comic-Grafik fürs HD-Debüt ordentlich auf.

Sparkster kann nicht nur laufen, springen und mit seinem Schwert zuschlagen: Mit seinem Greifschwanz hält sich der knuffige Held an Stangen fest, dank Raketen-Rucksack schießt er auf Knopfdruck quer über den Bildschirm. Gelegentlich verlässt Sparkster ganz den sicheren Boden und ballert sich durch horizontal scrollende Shooter-Stages. Die sind natürlich nicht so komplex wie bei "Gradius", "Parodius" & Co., bieten aber eine willkommene Abwechslung. Die Steuerung ist nicht nur schnell verstanden, sie wirkt auch wunderbar griffig. Sprungverhalten, Kollisionsabfrage und das Handling des Raketenrucksacks fühlen sich genauso an wie in den 16-Bit-Vorbildern: eine Disziplin, an der viele andere Klassiker-Re-Imaginationen scheitern.



360 Zum Finale nimmt es Sparkster in einem horizontal scrollenden Shooter-Level mit der ganzen Kriegsmaschinerie des Gegners auf.

Zehn Levels und ein paar Bosskämpfe ist Sparksters neues Abenteuer lang. Gute Spieler kämpfen sich in zwei Stunden zum Abspann durch, allzu leicht ist das aber nicht. In der zweiten Spielhälfte zieht die Schwierigkeit ordentlich an, außerdem habt Ihr nur begrenzte Leben und Continues – sind die aufgebraucht, fangt Ihr wieder von vorne an. Dank guter Lernkurve bekommt Ihr aber mit der Zeit auch die schwierigsten Levels in den Griff. In einer Online-Rangliste seht Ihr, wie schnell andere Spieler sich im Vergleich schlagen.

Mit "Rocket Knight" ist Konami eine überraschend gute Fortsetzung der alten 16-Bit-Spiele gelungen. Sparksters Comeback bietet neben sauberer Grafik und guter Steuerung einige clevere Ideen und beeindruckende Bosse. Zwar sind die Abenteuer des Opossums nicht mehr die technischen Vorzeigetitel wie damals, sie unterhalten aber auch nach 15 Jahren noch erstklassig. Vermisst Ihr die guten, alten 16-Bit-Zeiten, dann ist "Rocket Knight" eine spaßige Zeitreise im modernen Polygon-Gewand. *tn*

SPIELSPASS



Entwickler **Climax, England**
Hersteller **Konami**
Preis **13/15 Euro**

8

Bit.Trip Runner

Wii **Geschicklichkeit** 

Der vierte Teil der "Bit.Trip"-Reihe geht neue Wege: Zwar bleibt auch "Runner" dem klassischen Serien-Look und dem Rhythmus-basierten Spielprinzip treu, ist aber weitaus gnädiger als die drei knackschweren Vorgänger. Das "Runner"-Abenteuer ist nicht in drei lange Levels, sondern viele kleine, abgeschlossene und direkt wählbare Häppchen unterteilt; auf Wunsch springt Ihr nochmals hinein, um Eure Punktzahl zu verbessern.

Der pixelige Protagonist Commander Video wetzt automatisch von links nach rechts. Eure Aufgabe ist es, auf Hindernisse mit dem richtigen Timing zu reagieren. Ihr könnt springen, Hindernisse treten, auf dem Boden rutschen oder mit Trampolinen weite Sätze machen. Natürlich findet jede Aktion erneut im Rhythmus der Musik statt und produziert weitere Klänge. Unterwegs sammelt Ihr Goldbarren und Plus-Symbole: Je mehr Ihr von Letzteren habt, desto üppiger fällt die Sound-Untermalung aus.



Wii Mit "Bit.Trip Runner" entfernt sich Gaijin Games ein wenig von der stark abstrahierten Darstellung der Vorgänger, bleibt dem pixeligen Atari-Look aber treu.

"Bit.Trip Runner" ist weniger frustrierend als die Vorgänger, aber noch lange nicht einfach: Die kurzen Abschnitte werden bald anspruchsvoll, ein Fehler katapultiert Euch wieder zum Anfang zurück. Kommen die Hindernisse erst einmal in kurzer Reihenfolge, ist mehr stures Auswendiglernen denn Fingerfertigkeit gefragt. Trotzdem ist die Freude groß, wenn Ihr einen kniffligen Abschnitt schließlich perfekt gemeistert habt und Euer Glück in der von "Pitfall!"-inspirierten Bonusrunde versucht. Mit "Runner" behält Gaijin Games die hohe Qualität der "Bit.Trip"-Reihe bei und gibt sich mit seinem offeneren Aufbau einsteigerfreundlicher als die Vorgänger. Wer die bereits mochte, kommt um die neue Episode ohnehin nicht herum. *tn*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Gaijin Games, USA**
Hersteller **Aksys Games**
Preis **8 Euro**

DodoGo!

DSi **Geschicklichkeit** 



DSi Wohin des Weges? Während Ihr Euer Vorgehen für dieses Ei plant, deuten die Pfeile an, wo sich Eure anderen Schützlinge gerade befinden.

Als Hüter einer Ladung Dodo-Eier sollt Ihr Eure Schützlinge unbeschadet in ihre Nester zurückbringen. Das geschieht mit einer Mischung aus "Lemmings" und "Mario vs. Donkey Kong": Um die Levels zu meistern, baut Ihr mit Hilfsmitteln wie Sprungfedern oder Holzlatten sichere Routen für die Eier, die durch Stylusstriche auf die Reise gehen. Kriegt ein Ei einen Schreck oder wird es angeknackst, verhätschelt Ihr es in einer Art Mini-Tamagotchi-Einlage. Die knuffige Optik erreicht Vollpreisniveau, dank der etwa 100 ideenreichen Levels ist für viel Umfang gesorgt – Geschicklichkeitsgrübler werden rundum gut bedient. *us*

SPIELSPASS 8

Entwickler **Alien After All, FRA**
Hersteller **Neko Entertainment**
Preis **8 Euro**

Metal Torrent

DSi **Shoot'em-Up** 



DSi Mit dem Streuschuss deckt Ihr fast den ganzen Bildschirm ein – derweil konzentriert Ihr Euch aufs Ausweichen.

Arikas "Metal Torrent" ist ein einsteigerfreundlicher Bullet-Hell-Shooter: Dank enormer Schuss-Streuung, langer Lebensleiste und einer Smartbomb, die sämtliche Geschosse auf dem Screen verschwinden lässt, sind Lebensverluste mit dem roten Raumschiff selten. Mit dem blauen Raumer erwartet Euch das Gegenteil: Bereits ein Treffer tötet Euch und Ihr habt nur konzentrierte Lasersalven zur Verfügung – ein Fall für Profis. "Metal Torrent" ist kurz und gelegentlich kommt die hübsche Umgebung ins Stocken. Grafische Abwechslung wird wenig geboten, die Online-Scorelisten sorgen genretypisch für Langzeitmotivation. *tn*

SPIELSPASS 6

Entwickler **Arika, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

Zeno Clash Ultimate Edition

360 **Action-Adventure** 

Oft sind es japanische Spiele, denen wir einen besonderen künstlerischen Anspruch attestieren, doch dieses pittoreske Xbox-360-Juwel stammt doch glatt aus dem Videospiel-Niemandsland Mexiko. Mitte Mai schlug die "Ultimate Edition" des PC-Indie-Erfolgs "Zeno Clash" in der Xbox Live Arcade auf – perfektes Timing, hatten wir Euch erst im letzten Monat im Rahmen unserer Indie-Entwickler-Rubrik das kleine mittelamerikanische ACE-Team vorgestellt.

In "Zeno Clash" stecken Euch die Entwickler in die Haut des Ausgestoßenen Ghat – er hat Vater-Mutter, das allmächtige Oberhaupt seines Clans, hinterrücks erschlagen, jetzt beginnt die Hetzjagd auf ihn. Zusammen mit seiner Begleiterin Deadra türmt Ghat aus der Stadt Halstedom, flieht durch von gruseligen Chimären und bizarren Tiergestalten bevölkerte Wälder und Wüsten bis ans Ende der Welt. Was ihn dort erwartet, müsst Ihr schon selbst herausfinden – wir versprechen Euch eine einprägsame Erfahrung, einen Farbenrausch und ein mystisches Überwesen, das gerne mit Rubiks Zauberwürfel spielt. Spielerisch erwartet Euch das oftmals fesselnde, mitunter aber auch hektisch-stressige Korsett eines Ego-Abenteuers, in dem Ihr mehr Fausthiebe verteilt als Waffen abfeuert.



360 Nach dem Mord an Vater-Mutter wollen Euch Eure Schwestern und Brüder an den Kragen – verdrescht sie!

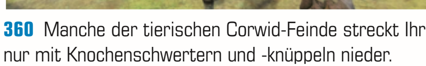
Das simple, auf Ausweichen und Kontern ausgelegte Kampfsystem brilliert durch seine Wucht sowie die intensiven Perspektiven und funktioniert gut, solange Euch nicht mehr als zwei Gegner gleichzeitig in die Mangel nehmen. Leider entpuppen sich etliche Fights in der zweiten Hälfte des vierstündigen Abenteuers als chaotisch – auch weil 'Anvisieren' und 'Waffe aufheben' unverständlicherweise auf demselben Knopf liegen.

Nichtsdestoweniger legen wir den Spiel gewordenen Fiebertraum jedem experimentierfreudigen Zocker ans Herz: Stilistisch pendelt die grandiose "Zeno Clash"-Welt zwischen den surrealistischen Landschaften eines Salvador Dalí und den verqueren Proportionen der Pittura Metafisica – gewürzt mit den abenteuerlichsten Kreaturen der Leinwände von Hieronymus Bosch.

Abseits des Hauptspiels wartet ein Turm voller 08/15-Prügel-Herausforderungen, den Ihr wahlweise allein oder via Xbox Live sogar im Koop-Modus erklimmt. *ms*



360 Rail-Shooter mal anders: Wendet Eure Augen vom (alb)traumhaften Himmel ab und haltet die Angreifer von Eurem Boot fern.



360 Manche der tierischen Corwid-Feinde streckt Ihr nur mit Knochenschwertern und -knüppeln nieder.

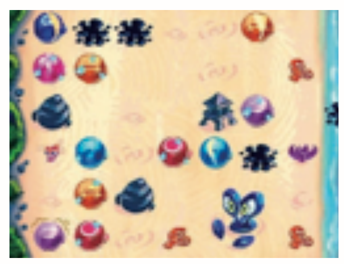


SPIELSPASS 8
Entwickler **ACE Team, Mexiko**
Hersteller **Atlus**
Preis **15 Euro**

Save the Turtles

 **DSi** **Denken** 

Rettet Schildkrötenbabys, indem Ihr ihre Eier per Stylus vom Sand freischaufelt, sie per Tipper schlüpfen und dann in Dreierreihen antreten lasst, damit sie die Wellen ins sichere Meer tragen. Dank putziger Grafik und dem steten Hinzufügen von Hindernissen und Gegnern bleibt die Aufgabenstellung frisch. So ganz will der Funke nicht überspringen: Die Entwickler haben es mit dem Styluseinsatz etwas übertrieben und dafür bei der Wegfindung der kleinen Kriecher geschlampt. *us*



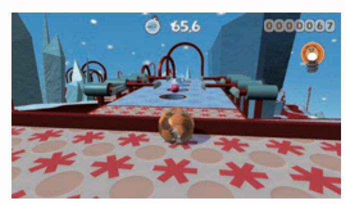
DSi Die ungeschlüpften Schildkröten sind von Natur aus Faulpelze: Nur ständiges Stylus-Stupsen sorgt für Bewegung.

SPIELSPASS 6
Entwickler **Turtle Team, Spanien**
Hersteller **Sabarasa**
Preis **5 Euro**

Hamsterball

 **PS3** **Geschicklichkeit** 

Weil Sega seine "Super Monkey Ball"-Sippe nur noch auf Nintendo-Konsolen loslässt, nutzen die Downloadspiel-Entwickler von Tikgames die Lücke auf der PS3: Kurzerhand werden die Primaten durch putzige Nager ersetzt, die ihrerseits in zwei Spielvarianten durch knallbunte Umgebungen rollen. Die erste Variante orientiert sich eng und leidlich gut am Sega-Vorbild, die andere nimmt sich des Automaten-Klassikers "Marble Madness" an und setzt auf eine entferntere fixe Perspektive und gefahrengespickte Levels. Die fallen jedoch so knackig aus, dass lediglich Profis ohne Frustanfälle durchkommen. *us*



PS3 Bunt, aber nicht affig – hier kugeln Hamster durch die Gegend.



SPIELSPASS 5
Entwickler **Tikgames, USA**
Hersteller **Tikgames**
Preis **10 Euro**

Wario Ware: D.I.Y. Showcase

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Wie bei vielen "Wario Ware"-Teilen sind die Hommagen an alte Nintendo-Spiele die charmantesten Mikro-Aufgaben.

Zeitgleich zum DS-Modul wurde die WiiWare-Fassung von "Wario Ware: Do It Yourself" veröffentlicht. Das Namensanhängsel "Showcase" steht für den Hauptunterschied, hier wird nur gespielt – den Eigenbau-Editor gibt es lediglich auf dem Handheld.

So bekommt Ihr 72 frische Mikrospiele (sowie regelmäßig Nachschub per Download), die Ihr auch an die DS-Fassung schicken könnt. Im Umkehrschluss lassen sich Eure dort erstellten Meisterwerke auf den Wii auslagern und per Wi-Fi-Anbindung an Freunde schicken. Die Aufgaben machen auf dem Fernseher eine ordentliche Figur, jedoch stößt das eingeschränkte Steuerungskonzept an seine Grenzen: Die Remote dient als Stylus-Ersatz, Ihr deutet nur auf den Bildschirm und drückt einen Knopf. Angesichts der notwendigen Kompatibilität nachvollziehbar, trotzdem hätten wir uns mehr Flexibilität gewünscht. Auch der Verzicht auf längere Story-Sequenzen oder freischaltbare 'größere' Mikrospiele enttäuscht – so flacht die Motivation nach dem Absolvieren aller Aufgaben trotz der möglichen Vierspieler-Matches schnell ab. Seid Ihr "Wario Ware"-Fans mit Sammeltrieb, ist "Showcase" einen Blick wert, andernfalls greift Ihr besser zu "Smooth Moves". *us*



Wii Im Musik-Menü verbirgt sich ein nettes "Balloon Fight"-Minispiel.



SPIELSPASS 6
Entwickler **Int. System, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

Brain Drain

DSi **Denken** 

Der Game-Boy-Knobler von 1998 feiert ein solides Comeback: Auf einem Spielfeld liegen Tiersymbole, die Ihr durch das Drehen von zwei mal zwei Block großen Bereichen so arrangieren sollt, wie es die Vorlage verlangt. Die rund 200 Rätsel sind mangels Zeitlimit geruhsam spielbar, allerdings tauchen immer wieder Sonderregeln wie etwa Sichtblockaden auf, die mitunter nerven und nicht abstellbar sind. Zudem fehlt auf Dauer der Pfiff, da sich viele Aufgaben im Aufbau ähneln. *us*



DSi Dreht die knuffigen Tiersprites in die richtigen Positionen – das ist unspektakulär, funktioniert aber einwandfrei.

SPIELSPASS 5
Entwickler **Enjoy Gaming, UK**
Hersteller **Enjoy Gaming**
Preis **5 Euro**

Flipper

DSi **Denken** 

Mit dem Stylus bewegt Ihr Eure Figur durch isometrische Szenarien: Tippt an die entsprechende Stelle und der Knabe läuft dorthin – sofern er den Zielort erreichen kann. Extras helfen, die Umgebung zu verändern; so zerstört und repariert Ihr Strukturen, um einen Weg zu ebnen. Clevere Puzzles, sympathische Präsentation und eine interessante Voxel-Engine machen "Flipper" zu einem der lohnenswertesten DSiWare-Titel der letzten Monate. Der Spaß sollte nur ein wenig länger anhalten. *tn*



DSi Lasst Euch von hohen Wällen nicht abschrecken: Per Stylus-Tipper planiert Ihr ganze Berge.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Goodbye Galaxy, NL**
Hersteller **Xform**
Preis **5 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
After Burner Climax	Sega	Arcade	Kurz, knallig, cool – tadellose Umsetzung der flotten Spielhallen-Fliegerballerei (Test in M! 06/10).	10 €	7
Anarchy: Rush Hour	Gaijin Ent.	–	Akzeptable Raserei, die sich bei prominenten Vorbildern bedient, diese aber nicht erreicht (Test auf Seite 87).	7 €	5
Catan	Game Republic	–	Gut spielbare Versoftung des deutschen Brettspiel-Klassikers – keine Umsetzung der Xbox-360-Fassung.	5 €	7
Feeding Frenzy 2	PopCap Games	–	Familientaugliches Geschicklichkeitsspiel rund ums Fische-Fressen – kaum Unterschiede zu Teil 1.	10 €	6
Hamsterball Unleashed	Tikgames	–	Zu schwer geratener Mix aus "Super Monkey Ball" und "Marble Madness" (Test auf Seite 85).	10 €	5
Lead and Gold: Gangs of the Wild West	Paradox Int.	–	Solider Third-Person-Teamshooter im Western-Look, allerdings ohne zündende eigene Ideen.	15 €	6
Puzzle Chronicles	Konami	–	Nerviger Knobel- und Abenteuer-Mix mit starkem Zufallsfaktor und billiger Aufmachung (Test auf Seite 87).	8 €	4
Rocket Knight	Konami	–	Grafisch und spielerisch gelungenes Comeback des 16-Bit-Hüpfspielhelden (Test auf Seite 83).	13 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
After Burner Climax	Sega	Arcade	Spielerisch wenig tiefgründige, aber krachig inszenierte Flugzeug-Action (Test in M! 06/10).	10 €	7
Puzzle Chronicles	Konami		Das neue Werk der "Puzzle Quest"-Macher lässt die Tugenden des Vorgängers vermissen (Test auf Seite 87).	10 €	4
Rocket Knight	Konami		Gelungene Neu-Interpretation der unterhaltsamen Mega-Drive- und SNES-Hüpfereien (Test auf Seite 83).	15 €	8
Things on Wheels	Focus Home Int.		Charme- und spaßfreie Modellautoflitzerei, die weder spielerisch noch optisch mitreißt.	10 €	3
Zeno Clash Ultimate Edition	Atlus		Trotz spielerisch mauer Nervstellen ist der surreale Prügel-Trip ein unvergessliches Erlebnis (Test auf S. 85).	15 €	8

Anarchy: Rush Hour

PS3 **Rennspiel** 



PS3 Moskau ist zwar ein frisches Pflaster für Rennspiele, besonders reizvoll sieht die russische Metropole aber nicht aus.

Aus Russland, genauer gesagt von den "X-Blades"-Machern, stammt dieser Flitzer, der prompt in Moskau angesiedelt ist. Die billig inszenierte Rahmenhandlung erinnert unverkennbar an "The Fast and the Furious", für den Spielverlauf wird schamlos bei "Midnight Club" und "Burnout" geklaut, selbst Elemente von "Twisted Metal" oder "Stuntman" tauchen auf. So saust Ihr auf allerlei Missionen durch die grafisch unspektakuläre Stadt und fragt Euch, wieso Ihr nicht lieber eines der Vorbilder in die PS3 schieben solltet. Trotzdem wohnt dem wilden Mix einen gewisser Charme inne, sofern Ihr keine großen Ansprüche stellt. *us*

SPIELSPASS 5

Entwickler	**Gaijin Ent., Russland**
Hersteller	**Gaijin Entertainment**
Preis	**7 Euro**

Puzzle Chronicles

PS3 **360** **Denken** 



360 Die Kampfillustrationen muten amateurhaft an – sind damit aber immer noch deutlich besser als die trashigen Story-Standbilder.

Infinite Interactive erwarben sich mit "Puzzle Quest" den Ruf als fähige Macher von Knobel- und Rollenspiel-Mixturen. Der fade Sci-Fi-Nachfolger "Galactrix" sorgte für erste Kratzer im Lack, bei den "Puzzle Chronicles" ist er endgültig ab. Die banale Rahmenhandlung wird in hässlichen Comic-Bildern und mit lächerlicher Sprachausgabe erzählt, die Kämpfe verzichten auf das bewährte "Bejeweled"-Konzept. Stattdessen schichtet Ihr von der Seite anrollende Steingruppen zusammen und ärgert Euch über ein unnötig kompliziertes wie nerviges System, bei dem der Zufall eine große Rolle spielt. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler	**Inf. Interactive, USA**
Hersteller	**Konami**
Preis	**8/10 Euro**

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
5 Arcade Gems	Nordcurrent	–	Fünf ideenlose Minispiele in einer Sammlung, die auch in der Summe nicht überzeugt.	7 €	4
Bit.Trip Runner	Aksys Games	–	Gewohnt stilvoller Pixel-Reaktionstest, der diesmal einsteigerfreundlicher ist (Test auf Seite 84).	8 €	7
Final Fantasy	Square Enix	NES	Das 8-Bit-Original der RPG-Serie ist sichtlich gealtert und in dieser Form nur für Sammler geeignet.	6 €	5
Ghoul Patrol	LucasArts	SNES	Ballerlastiges Action-Adventure mit skurriler Aufmachung, aber schwerfälliger Steuerung.	8 €	6
Indiana Jones' Greatest Adventures	LucasArts	SNES	Alle drei Filme umfassendes Abenteuer mit viel Action und 3D-Einlagen – immer noch spaßig!	8 €	7
Pub Darts	Big Blue Bubble	–	Langweilige und zu simpel gestrickte Umsetzung des Kneipensports, der es an Optionen fehlt.	5 €	3
The King of Fighters '95	D4 Enterprise	Neo-Geo	Ordentlicher Teil der erfolgreichen Prügelserie – wartet aber lieber auf die besseren, späteren Episoden.	9 €	6
The Will of Dr. Frankenstein	Enjoy Gaming	–	Grafisch nettes, aber spielerisch eingeschränktes Adventure, das wenig Erkundungsfreiheiten lässt.	5 €	5
Wario Ware: Do It Yourself Showcase	Nintendo	–	72 Mikrospiele mit simpler Steuerung – kurzzeitig nett, aber arm an Abwechslung (Test auf Seite 86).	8 €	6

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Uno	Gameloft	–	Das populäre Kartenspiel landet auch noch auf Sonys Handheld – gut spielbar und spaßig wie erwartet.	8 €	7

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
AiRace	Qubic Games	–	Flottes Flugzeug-Rennspiel, das schick aussieht und mit gelungener 'Fahrphysik' gefällt.	5 €	7
Brain Drain	Enjoy Gaming	–	Nette Knobelei für zwischendurch, die aber mehr Ideenreichtum vertragen hätte (Test auf Seite 86).	5 €	5
Bounce & Break	Enjoy Gaming	–	Unspektakulärer "Arkanoid"-Nachfolger, dem es im Gegensatz zu "AlphaBounce" an Ideen mangelt.	5 €	4
Chronos Twins	EnjoyUp Games	DS	Download-Variante des Jump'n'Shoots, in der Ihr den Helden auf zwei Zeitebenen gleichzeitig steuert.	5 €	6
DoDoGo!	Neko Ent.	–	Charmant präsentierter "Lemmings"- und "Mario vs. Donkey Kong"-Verwandter (Test auf Seite 84).	8 €	8
Earthworm Jim	Gameloft	SNES	Kompetente Umsetzung des David-Perry-Jump'n'Runs mit aufgesetzten Kameragimmicks.	5 €	7
Fire Panic	Playtainment	–	Einfache wie kurzweilige Stylus-Routenfindung – für den kleinen Preis okay.	2 €	5
Flipper	Xform	–	Clevere Knobelei mit eigenwilliger Präsentation und klugen Rätseln (Test auf Seite 86).	5 €	7
Game & Watch	Nintendo	–	Und noch ein Trio an originalgetreuen LCD-Klassikern: diesmal "Ball", "Flagman" und "Donkey Kong jr.".	je 2 €	–
Metal Torrent	Nintendo	–	Solide inszeniertes Vertikal-Shoot'em-Up, das sich eng an die Genre-Standards hält (Test auf Seite 84).	5 €	6
Save the Turtles	Sabarasa	–	Putziger 'Reihe drei gleiche Objekte zusammen'-Variante mit fummeliger Steuerung (Test auf Seite 83).	5 €	6
Simply Solitaire	Engine Software	–	Nüchterne Umsetzung der Windows-Kartenlegerei, die für zwischendurch gut geeignet ist.	2 €	5
Sudoku Challenge!	Digital Leisure	–	Die gefühlte tausendste DSi-Variante der Zahlenknobelei – belang- und ideenlos.	5 €	4
Surviving High School	Electronic Arts	–	Humorvoll inszenierte, dialoglastige Teenie-Dramen mit gewitzten Minispieleinlagen.	8 €	7
VT Tennis	Virtual Toys	–	Umfangreiche und solide Tennis-Simulation, deren Steuerung Einarbeitungszeit erfordert.	5 €	5

Neuerscheinungen vom 17.4. bis zum 14.5.

Im Westen viel Neues

SPIELE • Unter Rollenspiel-Insidern ist das japanische Studio Falcom ein Geheimtipp: Mit den seit 8-Bit-Zeiten gepflegten Action-RPGs der "Ys"-Serie stehen die Japaner hoch in der Gamer-Gunst, leider schafften es bisher nur wenige Episoden über den großen Teich. Geht es nach US-Publisher XSeed Games, wird sich das ändern: Nicht nur das neue "Ys Seven" (der Nachfolger des auch hier erschienenen "Ys: The Arc of Napishtim"), sondern auch die technisch tollen Remakes "Ys: The Oath in Felghana" (Re-Imagination von "Ys III") und "Ys I & II Chronicles" sollen für PSP in den USA erscheinen. Auch Fans des klassischen Rollenspiels werden versorgt: Drei Episoden der "Legend of Heroes"-Reihe sind für einen West-Release vorgesehen.


"Ys Seven" ist in Japan seit September 2009 im Handel.

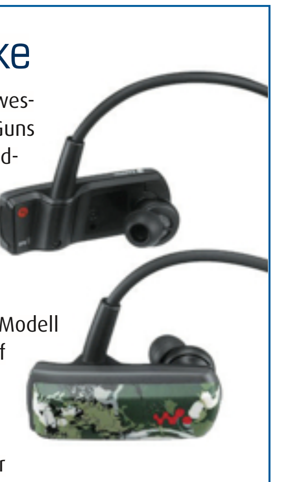
Neuer PSP-Gangster

SPIELE • Die nächste "Yakuza"-Episode (Codename "Project K") soll noch diesen Herbst für PSP erscheinen. Schauplatz ist erneut Kamurocho, neuer Held ist der hier abgebildete, 18-jährige Tatsuya Ukyou – ein Sorgenkind der Gesellschaft, das im Spielverlauf Bekanntschaft mit dem Tojo-Klan macht. Die zahlreichen Zwischensequenzen führen einen neuen Grafikstil ein (Bild unten), der Spielablauf fußt auf den bewährten Eckpfeilern der Serie: Schlägereien, Suchaufträgen, Dialogen – u.a. besucht Tatsuya bekannte Shops und Restaurants in Kamurocho.


Die Sequenzen glänzen mit Sprachausgabe und bieten einen frischen Grafikstil.

Musik hören mit Snake

MERCHANDISE • Endlich wissen wir, weshalb Solid Snake in "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" hinter feindlichen Linien Podcasts und Musik hört: Schon Papa Big Boss setzte auf Klanguntermalung für unterwegs, deshalb trefft Ihr in der PSP-Wundertüte "Metal Gear Solid: Peace Walker" (Test auf S. 62) diverse klassische Modelle von Sonys Walkman. Der Clou ist Modell NWD-W253/Z – das bringt Sony in Japan auf den Markt, natürlich im hier abgebildeten "MGS"-kompatiblen Tarndesign. Zu kaufen gibt es das olivgrüne Accessoire rechtzeitig zur Veröffentlichung des Spiels im Juni für umgerechnet rund 100 Euro.



Japan macht Musik

SOUNDTRACK • Es herrscht wahrlich kein Mangel an Soundtracks zur "Final Fantasy"-Serie, die Aufnahmen der Distant-Worlds-Konzerte stechen aber heraus – das liegt zum einen an der Leistung der Solisten, zum anderen an der exzellenten Aufnahmequalität. Jetzt erscheint das zweite Album, darauf wechseln sich bekannte Stücke wie "Prelude" oder "Zanarkand" ("FF X") mit Geheimtipps wie "Dear Friends" ("FF V") und "A Place to Call Home" ("FF IX") ab; im epischen "Dancing Mad" ("FF VI") haut gar Komponist Uematsu persönlich in die Orgeltasten und unterstützt das Orchester mit seiner neuen Band Earthbound Papas. Das Album könnt Ihr auf www.ffdistantworlds.com für 9,99 US-Dollar herunterladen, ab dem 1. Juni ist auch die CD erhältlich.



Mit dem "15th Anniversary Album" zum 32X beweist Sega Rückgrat: Anstatt die Flop-Hardware unter den Teppich zu kehren, spendiert Sega gemeinsam mit dem Spielemusik-Label Wavemaster dem 32X eine dicke CD-Sammlung. Auf drei Discs schlummern die kompletten Soundtracks der folgenden 32X-Titel: "Space Harrier", "Stellar Assault", "Virtua Racing Deluxe", "Parasquad" (im Westen als "Zaxxon's Motherbase 2000" bekannt), "Metal Head" und "Virtua Fighter". Die Soundtracks sind erfreulich komplett – selbst kurze Logo-Jingles haben es auf die Discs geschafft. Kuriositäten-Sammler und Sega-Komplettisten freuen sich über klassischen Modul-Sound zum Preis von ca. 30 Euro.



10 IMPORTANT IMPORTS


Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM



TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Arc Rise Fantasia	Image Epoch	Wii	50 €	USA	17. Juni
Captain Tsubasa: Gekitou no...	Konami	DS	45 €	Japan	im Handel
Death Smiles Limited Edition	Cave	360	50 €	USA	29. Juni
Death Smiles II	Cave	360	65€	Japan	im Handel
Disgaea Infinite	Nippon Ichi	PSP	25 €	USA	8. Juni
Hot Shots Tennis	Sony	PSP	25 €	USA	29. Juni
RockMan Zero Collection	Capcom	DS	40 €	USA	10. Juni
Senko no Ronde DUO	G.rev	360	65 €	Japan	im Handel
Trauma Team	Atlus	Wii	50 €	USA	im Handel
Xenoblade	Monolith Soft	Wii	60 €	Japan	10. Juni


IMPORT-TICKER »

+++ Excalibur: Hori beglückt Japan mit einem Protz-Controller (Bild) für die Wii-Version von "Dragon Quest Monsters: Battle Road Victory" – zwei dicke Buttons laden zum Draufhämmern ein, durch Drücken des Schwertes löst Ihr eine Finishing-Attacke aus. +++ Mädels-Breakout: Wer sich den kryptisch klingenden Japan-Import "Hello Kitty to Issho! Block Crash 123!!" holt, erhält eine knuffige Anime-Variante des "Arkanoid"-Spielprinzips – die Mädels darin tragen "Hello Kitty"-Merchandise. +++



Mimana Iyar Chronicle





PSP Die Figuren-Sprites in den Kämpfen sind auf Standbildern ganz okay, leiden aber unter akutem Mangel an Animationen.



PSP Für jede Anime-Vorliebe gibt es eine eigene Figur: Zauberin Melrose bedient Fans von energischen Mädchen mit Brille.

Sollte zum Ende dieses Jahres der große Preis für das einfallsloseste Japan-RPG der letzten zwölf Monate verliehen werden, dann ist "Mimana Iyar Chronicle" meine Stimme sicher, stellt doch der Zungenbrecher-Name noch den interessantesten Aspekt dieser auf UMD gebannten Ödnis dar.

Der Held ist ein dämlicher Unsympath, seine Begleiterinnen bestehen aus eindimensionalen Klischees – die Story um Söldner Crais und seinen Partyharem ist ebenso abgedroschen wie vorhersehbar. Crais macht die obligatorische Wandlung vom coolen Kotzbrocken zum mitfühlenden Weltenretter durch, seine kulleräugigen Begleiterinnen bedienen so ziemlich jeden klischee-behafteten Anime-Fetisch. Damit könnte man leben, wäre das Spiel interessant. Aber auch hier sieht es düster aus: Die Fantasy-Welt ist so austauschbar wie die ausladenden, aber langweiligen Dungeons und das unspektakuläre Kampfsystem. Ihr verhaut mit kärglich animierten Dreiercombos die wenig originellen Monster in Echtzeit, während Eure KI-Helferinnen oft einfach nur blöd in der Gegend herumstehen. Unnötig zu erwähnen, dass "Mimana Iyar Chronicle" auch auf die allseits beliebten Zufallskämpfe setzt.

Wenigstens die Grafik ist bunt und sauber, mehr als das Gütesiegel 'zweckmäßig' können wir aber nicht vergeben; die englische Sprachausgabe und die Musik gehen sogar in Ordnung. Prinzipiell haben wir nichts gegen ein klassisch inszeniertes J-RPG einzuwenden, dieses banale Exemplar könnt Ihr Euch trotzdem sparen. *tn*

Entwickler **Chunsoft, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **wir bleiben verschont**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch**

» nette Anime-Sequenzen
» langweilige Zufallskämpfe

SPIELSPASS

Singleplayer	**4 von 10**	**35**
Multiplayer	–	
Grafik	**5 von 10**	
Sound	**6 von 10**	

FAZIT » Die Figuren nerven, das Spielsystem langweilt – "Mimana Iyar Chronicle" geht glatt als abschreckendes RPG-Beispiel durch.

No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen





Bevor wir auf die Eigenheiten des HD-Updates eingehen, ein "No More Heroes"-Crashkurs: Otaku Travis Touchdown metzgert sich mit seinem Laserkatana durch eine Vielzahl hartnäckiger Standardfeinde und abgefahrener Bossgegner – für jeden toten Chefschurken steigt er einen Platz im Killer-Ranking auf. Der zum Jahreswechsel '07/'08 erschienene Slasher der "Killer 7"-Macher Grasshopper begeisterte uns mit irrem Design, cooler Mucke und griffiger Wii-Steuerung, die auf eine gesunde Mischung aus Button-Kommandos und Schwung-Attacken setzte. Weniger gelungen waren die flimmerige, frei befahrbare Stadt und der Zwang, vor dem nächsten Auftrag die Nebenjobs abarbeiten zu müssen. Die spielerischen Macken stecken auch im Remake "Eiyuutachi no Rakuen", das unlängst in Japan für PS3 und Xbox erschien.

Aufgrund der fehlenden Länderbeschränkung holten wir uns die PS3-Fassung, wohl wissend, dass hier kein Blut enthalten ist – Feinde lösen sich in schwarze Rauchpixel auf. Die Xbox-360-Version dagegen ist in puncto Gewalt identisch mit der amerikanischen Wii-Fassung – hier fließt der rote Saft in Strömen. Auf sprachlicher Ebene werdet Ihr mit beiden Nippon-Fassungen kaum Probleme haben: Ihr aktiviert auf Wunsch englische Sprache, zudem sind etliche Texte englisch – nur das japanische Tutorial ist knifflig.

Grafisch kann sich das Update sehen lassen – vor allem der Glanzlook gefällt. Neu in den HD-Fassungen ist die praktische Möglichkeit, von Travis' Bude aus Bosskämpfe erneut zu absolvieren. Das Metzeln per Buttons macht jedoch weniger Laune – besonders die intuitiven Wii-Finisher vermissen wir. *ms*



PS3 Beim Bossfight gegen den tätowierten Hackepeter gefallen Beleuchtung und Spiegelungen. Rechts: Ist Euer Katana leer, ladet Ihr es jetzt per doofem Stickgerüttel auf – leider geht so die Anspielung auf die Lieblingsbeschäftigung pubertierender Jungs flöten.

Entwickler **Grasshopper / Feelplus, Japan**
Hersteller **Marvelous**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar**

» kein Blut auf PS3
» fast inhaltsgleich zur jap. Wii-Version
» Steuerung mit Pad weniger intuitiv

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**	**74**
Multiplayer	–	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Hübscher als das Wii-Original, aber nicht spaßiger: immer noch fetziger Actionklamauk, der japanophile Nerds glücklich macht.

INTERAKTIV

BITTE SCHREIBT AN:
leserpost@maniac.de
ODER:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Shoot'em-Ups

Ihr seid wirklich das beste Magazin auf dem Markt, aber ich vermisse eine Kategorie schmerzlich: Shoot'em-Ups!

Es gibt so viele sehr gute Shoot'em-Ups für die Xbox 360 – "DoDonPachi Dai Ou Jou Black Label EXTRA", "Death Smiles", "Mushihimesama Futari", "Espgaluda 2". Zudem erscheinen "Ketsui: Kizuna Jigoku Tachi Extra", "Death Smiles 2" und "Guwange" demnächst, wie Ihr wisst. Habt Ihr keinen Bock oder traut Ihr Euch nicht an die Games? Dass Euch der hohe Schwierigkeitsgrad abschreckt, kann ich mir bei Euch nicht vorstellen! Angesichts solcher Highlights wundere ich mich wirklich, warum ich im Importteil von irgendwelchen Shmups für die PSP mit einer 50er-Wertung lese. Es wäre toll, wenn Ihr mal die tollen Cave-Titel bewerten würdet und mehr Leute von diesen Hammergames erfahren würden!

Sven Gollasch

Keine Sorge, wir fürchten uns auch vor den übelsten Cave-Titeln nicht und sind mit unseren Shoot'em-Up-Schiffen schon so manches Mal wohlbehalten durch wüste Danmaku-Meere geschippert. Die von Dir genannten Ballerspiele (sowie einige andere) haben wir uns schlicht für ein großes Special aufgehoben. Dass derartig viele Genrevertreter für die Microsoft-Konsole erscheinen, war anfangs nicht abzusehen, unsere Entscheidung, diese Titel aufzusparen, aber schon gefallen – jetzt doch "Mushihimesama Futari" zu testen, davor aber "Otomedius" links liegen gelassen zu haben, wäre planlos. Freu Dich also schon mal auf das große Xbox-360-Shoot'em-Up-Special in diesem Sommer.

Lob zur 200. Ausgabe

Die Jubiläumsausgabe fasst für mich grandios all die Punkte zusammen, warum ich Euch fast von Beginn an quasi ununterbrochen die Treue gehalten habe: Es gibt einfach so viele interessante Kategorien für erwachsene Zocker, die über reine Spieletests hinausgehen. Egal, ob es Euer sehr informativer Bericht über Raubkopierer, die Liebeserklärung an alte Konsolen, der Bericht über das Krisenjahr 2009 der Videospielbranche oder auch die Diskussionsrunde zu "God of War III" ist: All das hebt Euch auf erfrischende Art und Weise von anderen Zeitschriften ab und zeigt mir, dass Ihr Euren Job mit Hingabe und echter Begeisterung fürs Zocken ausübt. Weiter so, dann werden es bestimmt noch einmal 200 Ausgaben!

Nur einen Verbesserungsvorschlag habe ich: Den Leserbriefen könntet Ihr ruhig mehr als eine knappe Doppelseite einräumen. Zumindest ich finde das Feedback der Leser und daraus angestoßene Diskussionen sehr interessant.

Marco H.

Mehr Platz für Leserbriefe? Wenn doch unsere Leser in manchen Monaten nicht so schreibfaul wären! Aber das bringt das Internet mit sich: Statt artig mit der Feder Worte zu Papier zu bringen, wird heute auf maniac.de ohne Zeichenbegrenzung kommentiert und diskutiert. Falls Du unsere Online-Präsenz noch nicht kennst, solltest Du dort einmal vorbeischauen!

Raubkopierer-Report

An Eurer klar ablehnenden Haltung gegenüber Raubkopien ist nichts auszusetzen, aber manchmal wundere ich mich schon ein bisschen. In den Podcasts behauptet Ulrich beispielsweise häufiger, dass das PS3-Linux ohnehin nur für Raubkopierer interessant sei. Auch wenn ich als Slim-Besitzer nicht betroffen bin, finde ich solche Unterstellungen schon etwas anmaßend. Vielleicht sollte sich Herr Steppberger mal mit Leuten unterhalten, die Cell-Programmierung unter Linux auf der PS3 betrieben haben. Auch wenn es nur eine Nische sein mag, ist das durchaus spaßig und hat auch einen nicht zu unterschätzenden Nerd-Faktor. Und wer sich wirklich eine PS3 kauft, um sie auf Raubkopiermöglichkeiten wartend verstauben zu lassen, dem ist ohnehin nicht mehr zu helfen.

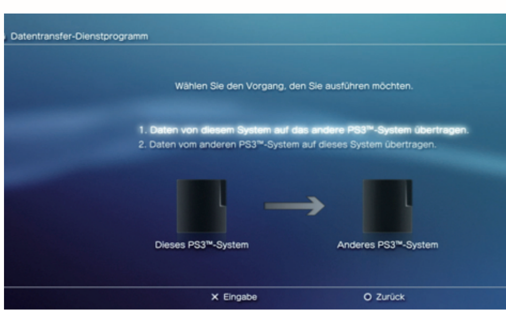
Der aktuelle Artikel im Heft zur Thematik ist etwas irritierend. Soll er informieren oder mit dem Reiz des Verbotenen Aufmerksamkeit erheischen? Der kindischen Aufma-



Ich habe bislang auf einer alten PlayStation 3 gespielt und mir nun zusätzlich eine Slim-Variante gekauft, die ich parallel (in einem anderen Zimmer) betreiben möchte. Kann ich beide Konsolen synchronisieren, um etwa Spielstände abwechselnd auf beiden Systemen zu nutzen? Und wie verhält es sich mit den PSN-Downloads, kann ich sie auf beiden Konsolen nutzen? Das "Datentransfer-Dienstprogramm" fordert mich auf, die alte Konsole zu deaktivieren: Bitte helft mir!

Ronny Audilet

Tatsächlich fordert das "Datentransfer-Dienstprogramm" der PS3-Systemsoftware den Nutzer auf, vor dem Überspielen der Daten die alte Konsole in der Kontoverwaltung des PSN-Accounts zu deaktivieren. Dieser Hinweis ist jedoch für den Fall vorgesehen, dass der Nutzer die Konsole wechselt – die alte also nicht mehr benutzen will. Wer dagegen eine zusätzliche auf den neuesten Stand bringt, klickt sich einfach mit der Option 'Nein' weiter: Denn bis zu fünf PS3-Systeme lassen sich für einen PSN-Account aktivieren und dann parallel betreiben. Das Überspielen aller Daten auf der Festplatte (nur evtl. gespeicherte Passwörter werden nicht übertragen) klappt ausschließlich über das "Datentransfer-Dienstprogramm" und auch nur dann, wenn beide Systeme dieselbe Systemsoftware-Version nutzen. Dazu verbindet man die PS3-Konso-





PS3 Ihr wählt Quell- und Zielkonsole, dann startet Ihr den Kopiervorgang: Die Zeitprognose erweist sich als ungenau.

INTERNET-ADRESSEN » http://de.playstation.com/ps3/support/

chung nach (roter Hintergrund, Totenschädel) eher Letzteres. Dass Ihr das PR-Gewäsch der GVU als Interview abdruckt, muss nun wirklich nicht sein. Vor allem die Behauptung "Die konkrete Ermittlung eines Täters ist und bleibt Aufgabe der Polizei" stößt sauer auf: Warum musste es denn erst ein Gerichtsurteil (Aktenzeichen 37 Qs 54/06) geben, das der GVU Einmischungen in die Ermittlungsarbeit explizit verbietet? Zur seriösen Berichterstattung gehören auch solche Hintergrundinformationen.

Auch die Behauptung, dass "die Raubkopierer" sich zur Piratenpartei formiert hätten, hört sich eher nach dem Stammtisch einer bayerischen Volkspartei an. Die deutsche Piratenpartei ist primär eine Bürgerrechtspartei in der Informationsgesellschaft, lehnt Raubkopien ausdrücklich ab und setzt sich lediglich für ein Recht auf Privatkopien ein (die an besagtem Stammtisch vielleicht gerne mit Raubkopien gleichgestellt werden).

Und nein, ich habe mit der Partei selbst nichts am Hut. Bitte bleibt doch in Zukunft etwas sachlicher bei der Thematik. Wenn ich mir die Arbeitsbedingungen mancher Spieleentwickler ansehe, ist das hundertmal mehr Argument für deren Unterstützung durch ehrliche Käufer als die Fantasiezahlen der Publisher oder die markigen Sprüche privater Kopfgeldjäger.

Patric Cabus

Stellvertretend für eine ganze Reihe von Zuschriften zu diesem Artikel, der auch auf maniac.de fleißig diskutiert wird, drucken wir an dieser Stelle Deine ab.

Wer tiefer in die Thematik einsteigen möchte, dem empfehlen wir, an der Diskussion teilzunehmen, da dort auch der Autor des Beitrages Rede und Antwort steht. Was jedoch den Satz um die Formierung der Piratenpartei betrifft, so bezieht er sich auf die Gründungsgeschichte der ersten, schwedischen "Piratparti": Diese wurde von Aktivisten der schwedischen Anti-Copyright-Organisation "Piratbyran" (=Piratenbüro) ins Leben gerufen. Selbige Organisation hat zwei Jahre zuvor den berüchtigten Torrent-Tracker "The Pirate Bay" gegründet – und zugegebenermaßen diesen dann in eine separate Gesellschaft ausgelagert. Über die Ideale und Ziele der deutschen Piratenpartei können und sollen sich alle interessierten Leser mittels der abgedrucken Internet-Adresse informieren – www.piratenpartei.de.

Eine abschließende Bemerkung sei gestattet: Wir glauben, dass sich die Polemik an bayerischen Stammtischen unwesentlich – wenn überhaupt – von der in anderen Bundesländern unterscheidet!

Moderne Spiele sind öde

› Mit Interesse und Verwunderung habe ich den Artikel "Pleiten, Pech und Pannen" gelesen. Mir hat ein ganz wichtiger Aspekt für den Grund der Umsatzrückgänge im Bereich Videospiele gefehlt: Die meisten Games sind langweilig!

Ich bin mittlerweile 48 Jahre alt und spiele bereits seit seligen "Pong"-Zeiten. Es ist schon einige Zeit her, dass mich ein Spiel wirklich fasziniert hat. Meistens war es ein routiniertes Durchspielen, wobei es mir gelegentlich – kein Witz – passiert ist, dass ich während des Spielens eingeschlafen bin.

Die meisten Spiele sind hauptsächlich Grafikblender, der Inhalt ist jedoch der gleiche wie seit Jahren. Gibt es Veränderungen, dann meistens welche, die dem Markt angepasst sind – als Beispiel erwähne ich hier mein Lieblingsgenre: RPGs.

Hier wie bei den meisten anderen Genres heißt das Stichwort Action ("Final Fantasy XIII", "Mass Effect 2", "Fallout 3"). Was aus "Resident Evil" geworden ist, schreibe ich lieber gar nicht erst. Deshalb habe ich in den vergangenen zwölf Monaten lediglich ein Spiel gekauft – "Heavy Rain".

Bernd Longerich-Gassen

Der Punkt, den Du da ansprichst, ist wohl nicht von der Hand zu weisen. Wie sehen das unsere Leser? Sind Spiele heute langweiliger bzw. gleichförmiger als früher und wie wirkt sich das auf Euer Spielverhalten aus?

Probleme mit O2!

› Es wundert mich ein wenig, dass ich im Maniac-Forum keinen Thread zum Thema "Probleme von O2-WLAN-Routern mit Xbox Live" finde. Wie Euch vielleicht trotzdem bekannt ist, hat O2 Anfang Februar ein Firmware-Update für den hauseigenen (Zyxel) WLAN-Router verteilt. Seitdem ist es offenbar kei-

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

200 Ausgaben MAN!AC / M! Games – seit wann bist Du dabei?

- **A** Seit der Erstausgabe, also seit 1993.
- **B** Ich bin in den Neunzigern dazugestoßen.
- **C** 2001, 2004... Wer weiß das schon? Irgendwann damals.
- **D** MAN!AC? Meine erste Ausgabe hieß M! Games!
- **E** Gedrucktes ist tot, ich kenne nur die Webseite maniac.de.

len mit einem LAN-Kabel und startet auf beiden den Kopiervorgang (Bilder links). Der Vorgang erfordert wechselseitige Bestätigung: Man kann also beide Konsolen an nur einem TV-Gerät betreiben, dabei den Kanal wechseln oder bei nur einem RGB-Eingang die Multi-AV-Kabel der Konsolen umstecken. Spezielle Netzwerkeinstellungen sind nicht nötig. Für 100 GB Daten benötigt das Tool eine gute Stunde. Für die laufende Synchronisierung der Spielstände auf mehreren PS3-Konsolen gibt es keine Funktion, einzelne Savegames etwa lassen sich nur im "Speicherdaten-Dienstprogramm" mittels eines kompatiblen USB-Sticks (nicht alle Modelle werden von der Konsole erkannt) oder Sonys Memorystick übertragen. Bei der PS3-Slim fehlt zwar der entsprechende Kartenschacht, über das USB-Kabel kann man jedoch eine PSP anstecken und deren Memstick-Slot nutzen.

Ich habe ein Problem mit "Dead or Alive Xtreme 2" (Xbox 360): Das Spiel lässt sich ganz normal starten, jedoch ist die Spielstand-Funktion defekt. Beim Start werde ich nach einem Speichermedium gefragt, Speichern ist aber nicht möglich. Des Weiteren lässt sich das Spiel nicht installieren. Nur die Fotos der jungen Damen kann ich auf der Festplatte verewigen. Meine Xbox 360 ist mit den neuesten Updates versorgt, jedoch möchte ich das Spiel selbst nicht updaten, um den Geld-Glitch zu verwenden.

Marco Sehrada

"Dead or Alive Xtreme 2" für Xbox 360 verbietet die Nutzung von Spielständen, wenn die neuesten Updates nicht installiert sind – damit will man Dich daran hindern, den Geld-Glitch zu nutzen. Außerdem ist der Titel einer der wenigen, die sich nicht auf Festplatte installieren lassen.

Ich betreibe PS3 und Xbox 360 (noch) über RGB-Scart: Auf der Xbox 360 ist das Bild etwas dunkler, flackert aber weniger und ist schärfer als bei der PS3. Allerdings verwende ich hier ein sehr altes PS2-Kabel, macht das einen Unterschied?

In Zukunft möchte ich auf HDTV umsteigen, dazu folgende Frage: Vor allem bei Xbox-360-Spielen wird auf der Verpackung meist mit 1080p-Auflösung geworben, allerdings vermute ich stark, dass diese nur hochskaliert ist. Welche Auflösung ist denn nun die optimale und kann ich diese bei HDTVs einstellen?

Alois Lidarik

Bei klassischen RGB-Scart-Kabeln beeinflussen Materialqualität und Abnutzung (z.B. Bruchstellen im Kabel) die Bildqualität deutlich: Ob das Kabel für PS2, PS3 oder beide ausgewiesen ist, macht keinen Unterschied. Entscheidend ist eine hochwertige Abschirmung des Kabels gegen elektromagnetische Störungen: Ein neues, hochwertiges Kabel kann in Deinem Fall die Bildqualität also durchaus verbessern.

Die Kennzeichnung der HDTV-Auflösung auf der Verpackung von Spielen bezieht sich lediglich auf die kompatiblen Modi. Die Texturen etwa sind für eine individuelle Auflösung optimiert und werden dann gegebenenfalls von der Konsole auf andere Auflösungen skaliert. Die meisten Spiele sind für 720p ausgelegt. Die Xbox 360 wird in den Einstellungen auf eine bestimmte Auflösung festgelegt. Die PS3 wählt beim Spielstart dagegen den jeweils optimalen Modus. Ein "Call of Duty 4" (PS3) ist laut Verpackung zwar mit 1080p kompatibel, man muss aber 720p und 1080i deaktivieren, um in dieser Auflösung spielen zu können.

INTERNET-ADRESSEN » www.makeyougohmm.com/xbox360-1080p-games/

Zockerbude des Monats

Christian Meletzky aus Wolsdorf sammelt gerne Special Editions und Spiele für seine PS3 – mit bislang 121 Stück hat er sich einen Platz in dieser Rubrik verdient.

Der 30-jährige Niedersachse Christian zockt leidenschaftlich seit 22 Jahren. Seine erste Konsole war ein CBS ColecoVision, gefolgt von Atari 2600, Game Boy, Super Nintendo und Dreamcast. Aktuell besitzt er die PlayStations Nummer 2 und 3 sowie eine PSP, eine Xbox 360 Elite und die Nintendo-Daddelmaschinen Wii, DS Lite, Game Boy Color und einen Game Boy Advance.

Weil bei 121 Spielen für die PS3 seine 60 Gigabyte-Festplatte nicht mehr ausreichte, schlummert nun eine mit 320 GB in der Konsole. Neben seiner Leidenschaft für Special Editions ist Christian stolz auf Bayonettas "Scarborough Fair"-Knarre, die er samt Spiel in der Climax Edition aus Australien importiert hat.

Wie auf den Fotos zu sehen, mag Christian selbsterstellte Mario-Bilder. Diese hat er aus zahlreichen Heftzwecken gebastelt und musste einige sogar selbst lackieren, um Farben wie Schwarz, Orange oder Braun in einer großen Stückzahl zur Verfügung zu haben.







Neben der farblich fein abgestimmten Einrichtung seiner Zockerbude gefallen uns die selbst erstellten Mario-Bilder am besten. Der Terminator geht als Nicht-Videospielfigur im Regal aber glatt unter.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

nem entsprechend ausgestatteten O2-Kunden möglich, sich mit Xbox Live zu verbinden. Davon abgesehen, dass mich das persönlich inzwischen bald zur Weißglut bringt und ich nicht verstehen kann, dass man immer noch keine Abhilfe schaffen konnte, ist das meiner Meinung nach ein guter Anlass, die Diskussion zum Thema "DLC" neu zu beleben.

Mich persönlich ärgert die Tatsache, dass ich weder meine Vollversionen von Xbox-Arcade-Spielen noch z.B. den ganzen Haufen gekaufter "Rock Band"- und "Guitar Hero"-Songs spielen kann, und auch noch von neuen Demos und selbstverständlich dem Online-Spiel an sich abgeschnitten bin. Vielleicht könntet Ihr als offizielles Videospiele-Organ ja auch mal bei beiden Parteien (Microsoft und O2) im Namen der betroffenen Gamer nachfragen, ob sich in endlicher Zeit noch mal etwas ändern wird.

Sebastian Glawion

Wir werden uns dieses Themas annehmen und nachhaken. Bis wir Euch diesbezüglich etwas mitteilen können, verweisen wir Dich sowie alle anderen Betroffenen auf "Frag Dr. M!" in unserer Jubiläumsausgabe, denn dort lösen wir das Problem zumindest für die PSP.

ERRATA

Errata: Der Endboss in "Super Street Fighter IV" ist regulär Seth, nur wer mit bestimmten Charakteren wie Ken oder Ryu ohne zu scheitern durchspielt, tritt gegen Akuma an – wir sind einfach zu gute Prügelspieler...

Errata: "Castlevania: Lords of Shadow" ist selbstverständlich kein Rennspiel und erschien auch nicht schon im Mai.

Errata: Zahlendreher: Die Olympischen Spiele der Neuzeit finden bereits seit 1896 statt, nicht erst seit 1986.

Errata: Auf Seite 112 wird behauptet, "New Super Mario Bros. Wii" sei 2006 erschienen. Das ist Quatsch, es kam am 20.11.2009 in die Läden.

Errata: Auf Seite 110 gibt es Durcheinander bezüglich "Paper Mario": 2004 erschien das GameCube-Abenteuer "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor". Das erste "Paper Mario" erschien jedoch schon 2001 für N64.

Errata: "Harry Potter und der Stein der Weisen" ist der erste von mittlerweile sechs Filmen. Er kam nicht 2005 ins Kino, sondern bereits 2001.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Andreas Müller (am), Alexander Olma (ao), Gregor Wildermann (gw), Benjamin Hillmann (bh), Craig Grannell (gr), Stephan Freundorfer (sf), Heinrich Lenhardt (hl), Michael Martin (mm), Colin Gäbel (cg), Philip Ulc (pu)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 17

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Cynthia Grieff

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

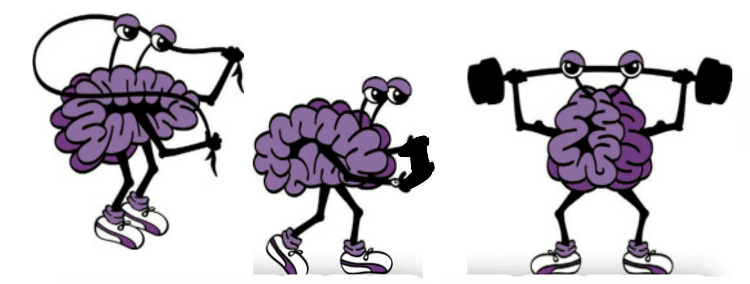
Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Haftung:
Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

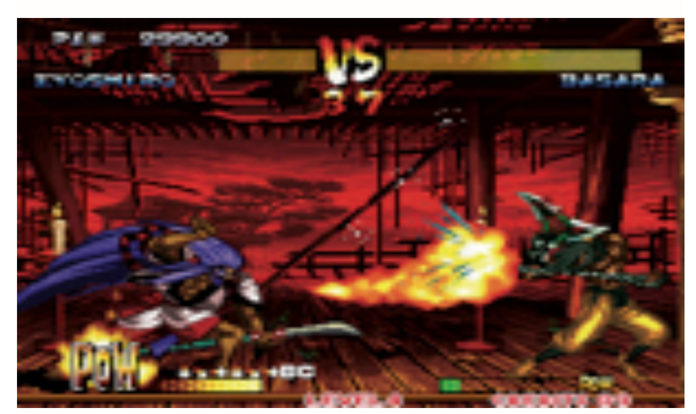


DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Ab sofort präsentieren wir Euch hier Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Samurai Shodown III – Blades of Blood • Neo-Geo • 1995



Auflösung von Ausgabe 06/10





Welcher Spieletitel ist gesucht?

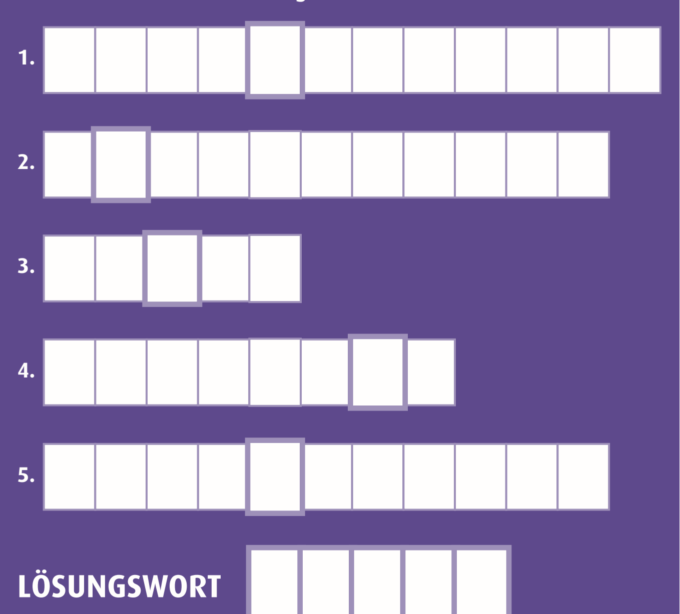
Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 29. Juni eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Gib mir fünf!

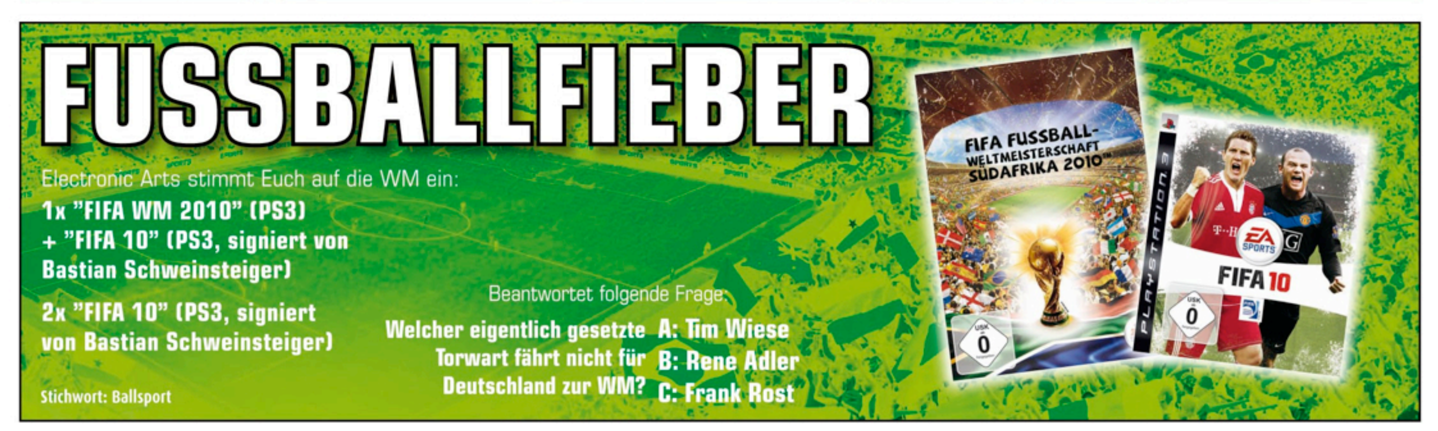
Welche Spielfigur ist gesucht? Die umrandeten Kästchen ergeben von oben nach unten gelesen die Lösung.

1. **Mit dem Comeback welcher Spielereihe will sich EA zum 'König der Shooter' krönen?**
2. **Ein Kandidat für den Index könnte dieser Epic-Titel werden.**
3. **Wie heißt der kommende Singleplayer-Multiplayer-Shooter-Rollenspiel-Mix von Bethesda?**
4. **Von welchem Rockstar-Studio wurde "Read Dead Redemption" entwickelt?**
5. **Welche historische Figur kämpfte sich zusammen mit Ezio durch die erste Erweiterung von "Assassin's Creed II"?**









Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. Juli 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



"WENN MICH WIEDER ALLES NERVT, GEH' ICH ZOCKEN."



BUNTE WEBSEITE FÜR SPIELERISCHE AUFKLÄRUNG





Road Runner*

Ein Zeichentrick-Vogel auf der Flucht vor einem Kojoten – ja, das gab es in der Spielhalle. M! rekapituliert, wie die Cartoon-Umsetzung entstand und welche Rolle die Laser Disc dabei spielte.

System: **Arcade**
Hersteller: **Atari Games**
Jahr: **1985**



Während der frühen 1980er-Jahre wagte die Spielhallen-Industrie ihre ersten ernsthaften Versuche mit einem Konzept, das seitdem fest zur Games-Landschaft gehört – das Videospiel als interaktiver Film. Das traf zeitlich zusammen mit dem Auftauchen der (letztlich kurzlebigen) Laser Disc, dem ersten kommerziell genutzten Speichermedium basierend auf optischen Scheiben.

Der Durchbruch dieser Kombination im Spielesektor gelang mit "Dragon's Lair". Gezeichnet vom Ex-Disney-Mann Don Bluth sah das Game aus wie ein Trickfilm der Micky-Maus-Schmiede, war aber ein gänzlich neues Produkt. Atari gehörte zu jener Zeit zu Warner Communications und stellte seine eigenen Überlegungen an: Wenn man einen bereits etablierten und beliebten Zeichentrick-Charakter als Grundlage für ein Laser-Disc-Spiel nutzen würde, müsste das Ergebnis doch zu einem großen Erfolg werden.

Ed Logg (u.a. "Asteroids", "Centipede") nahm die Herausforderung an, bewaffnete sich mit einem Berg von "Road Runner"-Trickfilmen und machte sich ans Design: "Ich entwarf einen Sidescroller mit von Laser Disc abgespielten Hintergründen, die aus den Cartoons stammten. Autos sowie Charaktere wurden darüber gelegt und Wile E. Coyote würde verschiedene Fallen einsetzen, um den vom Spieler gesteuerten Road Runner einzufangen." Das Ziel war es, Wile E. so zu manipulieren, dass er unter die Räder eines Autos gerät – dann wechselte das Spiel zu einem Cartoon-Schnipsel, in dem sein Ableben illustriert wurde.

Technische Probleme machten dieser Fassung des Spiels den Garaus, wie Ed erklärt: "Die Videodarstellung war zu blockig und wir hatten Probleme mit der Kollisionsabfrage. Bei einer Sequenz mit einer Klippe sah es beispielsweise wiederholt so aus, als ob der Road Runner auf der Straße stehen würde, aber tatsächlich war er schon über den Rand hinaus." Der freie Spielablauf von "Road Runner" bedeutete, dass im Gegensatz zu "Dragon's Lair" Verzögerungen im Datenfluss zu Problemen führten und deshalb Lags zwischen dem gesteuerten Geschehen und den eingespielten Cartoon-Ereignissen auftraten. Das Originaldesign wurde endgültig gekippt, als sich die Laser Disc als unzuverlässig erwies. "Die Technik war nicht für den Dauerbetrieb in der Spielhalle gedacht – sondern für den Heimgebrauch mit einer beschränkten Stundenzeit", sagt Ed. "Und bei einem Feldversuch







Spielszenen und das Gehäuse des letzten noch funktionierenden Laser-Disc-Protoypen von "Road Runner" – für den Spielhalleneinsatz war die Technologie zu fehleranfällig.

HASCH MICH!

Wie bei den "Road Runner"-Zeichentrickfilmen hat der Bösewicht Wile E. Coyote im Spiel jede Menge Werkzeuge zum Fang seines gefiederten 'Freundes' zur Verfügung. So sind während der Hatz einige Vogelkörner-Häufchen mit Metallspänen versetzt. Werden diese gefuttert, setzt Wile E. einen riesigen Magneten ein, um den Road Runner anzuziehen. Und entfernt Ihr Euch zu weit vom Kojoten, schlüpft er in Raketen-Skates und düst Euch hinterher.

In jedem Level müsst Ihr Euch mit einer weiteren schrägen Waffe auseinandersetzen. Zu Beginn sitzt Wile E. auf einer riesigen Rakete und düst damit über den Bildschirm. Später schnallt er sich Sprungfedern an die Füße, mit denen er zufällig herumhüpft – das macht es schwieriger, ihm auszuweichen. Kurz vor dem Ende greift der Vierbeiner schließlich zu einem Helikopterrucksack und hebt ab, um den Road Runner mit Krachern zu bombardieren.





Fies und einfallsreich: Wile E. Coyote ist in den Cartoons zwar nie erfolgreich, im Spiel aber ein ernstzunehmender Feind.



STECKBRIEF

Name: Ed Logg
Alter: 58
Damals: Designer von "Road Runner" (Laser-Disc-Fassung)
Heute: Spiele-Designer und Berater





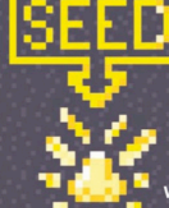
STECKBRIEF

Name: Greg Rivera
Alter: 58
Damals: Produzent von "Road Runner" (System-1-Fassung)
Heute: Entwickler von Trainingssoftware für Flugzeuge



STECKBRIEF

Name: Mike Hally
Alter: 54
Damals: Director von "Road Runner" (System-1-Fassung)
Heute: im Ruhestand



war das Spiel nicht erfolgreich genug, um eine Serienproduktion zu rechtfertigen."

Atari schlug vor, die Hatz auf der zuverlässigen System-1-Hardware weiter zu entwickeln, während Ed sich vom Projekt verabschiedete, um mit "Gauntlet" an seinem nächsten Spiel zu arbeiten. Mike Hally (u.a. "Gravitar", "Star Wars") übernahm die Aufgabe und entschied sich, nicht ganz von vorne zu beginnen. "Das Spiel war fast fertig, als Atari beschloss, dass das Laser-Disc-Format nicht der richtige Weg ist. Und weil bereits viel Geld in die Entwicklung gesteckt worden war, versuchte ich, so viel wie möglich vom Design zu nutzen, das Eds Team entworfen hatte. Für mich war das Projekt mehr wie eine Umsetzung als eine Rundum-Überarbeitung." Es erwies sich als hilfreich, dass das Hauptproblem der Laser-Disc-Fassung in der Speichertechnologie steckte, denn das Spieldesign passte und nahm gekonnt Bezug auf die Zeichentrick-Vorlage. "Es gab die Futterleiste, die als Countdown diente, um den Road Runner zu zwingen, regelmäßig Körner aufzusammeln. Tat er das nicht, verlor er an Energie und wurde vom Kojoten gefangen", sagt Mike. "Die Aufgabe war, den Road Runner in Bewegung zu halten. Die unterschiedlichen Abschnitte – Straßen, Labyrinthe, Canyons – sorgten für den Anreiz, öfters zu spielen – die Zocker wollten sehen, was sie als Nächstes erwarten würde."

Laut dem Produzenten Greg Rivera drehte es sich beim Feintuning von "Road Runner" hauptsächlich ums Timing. "Wenn das Ableben kurz bevorsteht, willst du dem Spieler ein paar Sekunden vorher eine Warnung geben", sagt er. "Es muss etwas Zeit sein, um einen Adrenalinschub auszulösen und dem Spieler die Chance zu geben, noch zu reagieren. Wenn man sehen kann, was man falsch gemacht hat, gibt es dir das Gefühl, du könntest nächstes Mal gewinnen." Das war seiner Meinung nach ein wichtiger Aspekt von "Road Runner": "Man sah ein Auto anrauschen, glaubte, sich daran noch vorbeiquetschen zu können, nur um in die falsche Richtung zu laufen und – 'FUMP!' – schon schleifte der Wagen deinen gebrochenen Körper vom Bildschirm!"

"Insgesamt bin ich der Meinung, dass das Spiel seiner Vorlage treu geblieben ist und es sehr viel Spaß machte, sich durch alle Levels zu schlagen", beurteilt Mike das Endresultat. Greg pflichtet dem bei, gibt aber zu, dass er liebend gerne ein Spiel erschaffen würde, das sich noch enger an Ed Loggs Originalfassung hält: "Es wäre großartig, erneut die Cartoons für die Erfolgs- und Misserfolgs-Elemente zu nutzen, denn ich fand sie witzig und schick – und solche Sachen lassen sich heutzutage ja so einfach integrieren." *gr/us*

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion



3-Zimmer-Küche-Wii

Viele Grüße aus Chemnitz und ein Bild dieses kuriosen Werbeflyers schickte uns ein langjähriger M!-Leser. Weil in Chemnitz seiner Aussage nach 30 bis 40 Prozent aller Wohnungen leerstehen, kämpfen die Immobilienmakler um jeden Mieter. Jetzt hat sich die Firma GGG etwas besonders Pfiffiges einfallen lassen: Auf jeden neuen Mieter wartet bereits eine Wii-Konsole samt Zubehör!



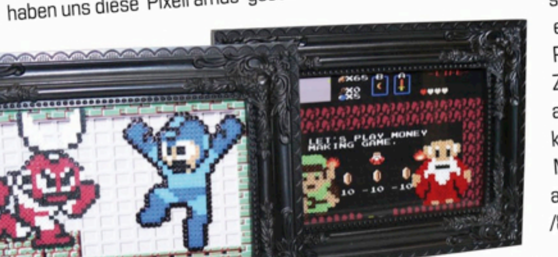
Auf Wiedersehen, hallo und Grüss Gottle

Wer unseren Podcast auf www.maniac.de hört, hat es schon mitbekommen: Unser liebstes Nordlicht Philip (der Mann rechts oben, mit den herzig geschürzten Lippen und dem Tattoo auf dem Oberärmchen) hat die Redaktion verlassen und – eigenen Aussagen zufolge – "die erste M!-Dependance im Norden errichtet". Unsere 'Ulc-Nudel' ist dem Ruf seines Herzens gefolgt – da konnte ihn nicht mal sein M!-Cast-Buddy Ulrich halten. Viel Spaß mit den hier gelernten Manieren, liebe Susanne! Ihr, liebe Leser, müsst Philips textliche Ergüsse auch in Zukunft nicht missen – der 'Herr der Sportspiele' wird die M! mit seiner Kompetenz auch künftig als freier Autor unterstützen. Seinen Platz in der Redaktion nimmt FC-Bayern-Fanatiker Tobias Kujawa ein (links oben). Weil wir es diesen Monat nicht geschafft haben, eine Serie professioneller Meinungskasten-Bilder von ihm schießen zu lassen, ist er beleidigt und schürt das Mysterium um sein Aussehen, indem er Euch die kalte Schulter zeigt. Unten seht Ihr die coole Master-Chief-Statue, die bei uns in der Redaktion steht. Beachtet die detaillierte Rüstung und den fetten Helm! Ach so – daneben steht unser Gamerscore-geiler Spätzle-Praktikant Michael.



Fantasievolle Retro-Grüße

Über dieses kultige Geschenk zum 200. Heft haben wir uns besonders gefreut. Unsere – nach eigenen Aussagen – seit 17 Jahren treuen Leser Born Toulouse und JessayahX haben uns diese 'Pixelramas' geschickt, die nun einen besonderen Platz auf dem Schmid seinem Schreibtisch einnehmen. Sind die Retro-Fans nicht am Zocken, basteln sie aus Bügelperlen diese kleinen Kunstwerke. Mehr von ihnen gibt es auf www.myspace.com /8bitmonkeys.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Die Kicker der '96er-Arcade-Bolzerei "Back Street Soccer" sehen nicht zufällig wie typische Basketball-Spieler aus. Der koreanische Entwickler SunA Electronics hatte einfach die Charakter-Sprites aus Data Easts Neo-Geo-B-Ballspiel "Street Hoop" (Japan: "Dunk Dream") geklaut.

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **08/10** erscheint am Freitag, den **2. Juli.**



- » **Großer E3-Messebericht mit u.a. Project Natal, Move und dem 3DS**
- » **Call of Duty: Black Ops**
- » **Zelda für Wii**
- » **Singularity im Test**



Außerdem » Alpha Protocol, Demon's Souls
Specials » Alan-Wake-Diskussion, Spiele-Museen



DEINE ENTSCHEIDUNG IST DEINE WAFFE!
ALPHA PROTOCOL™
EIN SPIONAGE-RPG
„PACKENDE AGENTEN-ACTION MIT STARKEM ROLLENSPIEL-EINSCHLAG: BOND, BOURNE UND BAUER WÜRDEN STAUNEN!“ >> PS3M
„DAS EINZIGARTIGE AGENTEN-SETTING HAT UNS ÜBERZEUGT.“ >> GAMES AKTUELL
JETZT IM HANDEL
USK ab 16 freigegeben
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN entertainment
SEGA
www.sega.de
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logossind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.


NIER
NICHTS IST SO,
WIE ES SCHEINT...
Jetzt im Handel!
USK ab 16 freigegeben
SQUARE ENIX
www.niergame.com
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE

M! GAMES

PLAYSTATION XBOX NINTENDO

7/2010 AUSGABE 201 CyberMedia WWW.MANIAC.DE